ÁRA: 345 FT

1997/4

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

M.A.X.

Ecstatica 2

Psygnosis FI

Dragon Lore 2

Wages of War

PC GURU

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 345 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 137-0007

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Sziasztok!

Annyi mondanivalónk van ebben a hónapban, hogy valószínűleg az Intro be fogja kebelezni a GURU Hírek-et is, hiszen csupa újdonsággal és figyelemreméltó dologról számolhatunk be. Guruljunk tehát be a témák közepébe:

- a legfontosabb és talán az általatok már legjobban várt hír, hogy sikerült egy remek táborhelyet kinéznünk. Mint majd tapasztalhatjátok maradtunk a Balatonnál, tavaly meg voltatok elégedve az északi parttal, így idén is azt az oldalt választottuk. A tábor valószínűleg minden igényeteket ki fogja elégíteni, az a 250-300 ember aki táborozni jön velünk nagyon jól fogja magát érezni, hiszen a tábor felszereltsége talán az eddigi legprofibb.

Rengeteg sportolási lehetőség, nagy és cool faházak, közös nagy helyiségek és mindez csak 100m-re a Balatontól, ennél többet nem tudtunk tenni az ügy érdekében. Az újságban később találhattok még több info -t is, de egy dologra itt is fel szeretnénk hívni mindenkinek a figyelmét: a tábor korlátozott létszáma miatt időrendi sorrendben vesszük fel a táborozókat, de nem a jelentkezés, hanem a táborozási díj befizetése alapján!

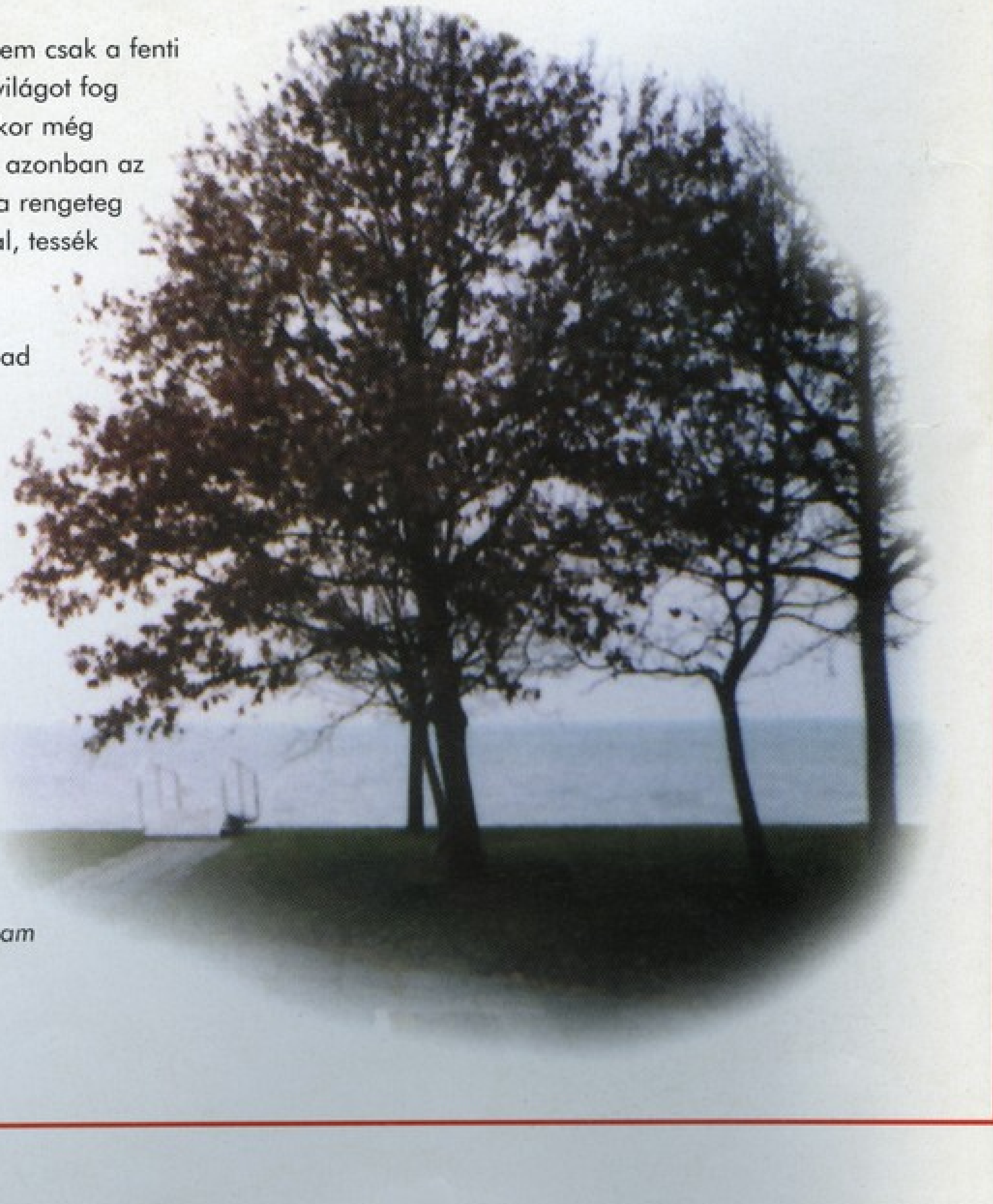
Ezalól csak a tavaly kimaradt versenyzők élveznek kivételt, ők automatikusan jöhetnek velünk, ha szeretnének (már pedig vannak szép számmal). Tehát jelentkezzetek, a nyár ugyan még messze van, de már most el kell dönteni a kérdést.

(Mielött mindenki elszörnyedne az újságban található képek alapján, természetesen ezek téli fényképek, a tábor idejére rendeltünk némi lombozatot a fákra, meg mindenféle zöldséget.)

- sokatok kérésére egy kissé felülvizsgáltuk a WEB-en történő nyomulásunkat, aki szeretne az interneten is minket olvasni, annak nincs más feladata, mint a www.datanet.hu/guru címet felkeresnie egy kis friss info -ért, vagy akár egy letölthető stuff-ért. Szeretettel várunk tehát mindenkit a megújult és ezentúl „kicsit" nagyobb figyelmet érdemlő WWW oldalainkon.

- mint már jeleztük az előző számban, áprilisban jön extra kiadványunk a Driver-Patch-Cheat kategóriában. Kissé elborzasztott minket a fellelhető adatmennyiség a témákban, megpróbáljuk úgy válogatni a CD tartalmát, hogy a lehető legfrisebb és persze a legjobban érdeklődésre számot tartható dolgok kerüljenek fel rá. Egy biztos, nagyon sok mindent fogunk rázsúfolni a korongra, melyet valóban nem csak a játékosabb természetű olvasóinknak szánunk, hiszen rengeteg komoly problémát is orvosolhat majd a CD tartalma.

- szokásunkhoz híven áprilisban nem csak a fenti korong, hanem egy CD GURU is napvilágot fog látni. A korong tartalma e sorok írásakor még eléggé kocsonyás állapotban leledzik, azonban az már biztos, hogy találhattok majd rajta rengeteg újdonságot. Egyszóval tele lesz extrával, tessék rá felkészülni.



Az összevont fecsegés végére marad a mostani szám értékelése, egy kis kedvcsinálás. Nem sok minden történt az előző szám óta, igazából eléggé lanyhának tűnik a piac, így február-március környékén. Persze azért gondoskodtunk némi meglepetésről, többek között az első 3DFX-es tesztelésről, a Psygnosis új F1 üdvöskéjéről. A piacot látva úgy hisszük, fogtok még egy-két különleges teszttel találkozni. Most pedig következzen az e havi betevő falat, a PC GURU.

GURU Team

HÍREK

4 RETURN TO KRONDOR
4 CONQUEST EARTH
5 COUNTER STRIKE
5 DARK VENGEANCE
5 HEXEN 2
6 IRON THRONE
6 LARA CRAFT ZENE CD
6 LED WARS
7 TWINSEN'S ODYSSEY: LITTLE BIG ADVENTURE 2
7 ROAD TO MOSCOW

JÁTÉKLEÍRÁSOK

8 Psygnosis F1

10 Ecstatica 2
14 Fifa '97
16 Lords of the Realms 2
18 S.P.Q.R.

20 Settlers 2 Mission CD
22 Beavis & Butt-head
24 Bedlam
27 International Rugby Liga
28 Dragon Lore 2
32 M.A.X.
36 Wages of War
40 Amok
42 Tom Clancy: SSN
46 Sim Park
47 Necrodrome

TALLÓZÓ

54 Gericom notebook
60 AIMS Lab termékek
61 Computer Books könyvek
62 Ecobit hírek
64 Pixel újdonságok
65 Corg
67 Turtle Beach hírek
68 Magic the Gathering
69 Internet
70 Tuning
72 LightWave
74 MIDI
76 Tesztlabor

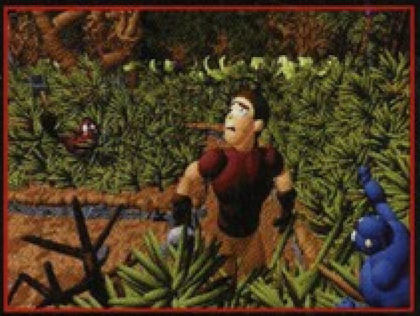
ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 50
HARDWARE NEWS 56
CHEAT.......................................75
LEVROV 78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

A hónap játéka ismét egy kalandjáték lett. Talán nem véletlen ez a tendencia, szerintem kezd egy kicsit lecsillapodni a 3D-s akciójátékok körüli hisztéria. Ha néhány évvel ezelőtt valaki egy piff-puff programot részesített előnyben akkor, azt a többiek (a kalandosok) csak elnéző

mosollyal kezelték. Manapság azonban úgy látszik, hogy keverni kezdik a két stílust, s ezekből a hibrid alkotásokból néha valami egészen fantasztikus keveredik ki. A múlt hónapban például ott volt a



Diablo, most pedig debütál az Ecstatica 2. Egyikre sem lehet azt mondani, hogy ízig-vérig adventure vagy RPG. Ennek ellenére azonban, mind a két tábor odavan ezekért a játékokért. Az Ecstatica 2 kiváló példája annak, hogyan kell pofás és gyors 3D kalandot készíteni egy bika 3D gyorsítókártya segítsége nélkül. Még egy-két év és egészen csecse kalandjátékokat kaphatunk. Andrew Spencer nevét nem árt megjegyeznünk, mivel ez az angol úriember elhatározta, hogy minden évben meglep minket egy ilyen „gömböcske" játékkal. Már alig várom, hogy debütáljon a legújabb nagy durranás az Urban Decay, valószínűnek tartom, hogy akkor is a elnyeri a hónap játéka címet, s mégcsak meg sem kell erőltetnie magát.

RETURN TO KRONDOR

Határozottan gondban vagyok Krondor ügyben, mivel az egyre másra érkező ellentmondásos hírek meglehetősen összekavarták a dolgokat. Utolsó információink szerint ugyanis a Sierra „lemondott” a „Betrayal at Krondor” (BAK) második részének kiadási jogairól, és így jelen pillanatban a hivatalos folytatás (Return to Krondor – RTK) a 7th Level védőszárnyai alatt készül. Ez magában még nem is lenne annyira zavarba ejtő, de azon már mindenképpen érdemes elgondolkodni, hogy továbbra is Sierra gondozásban készülő „Betrayal at Antara” megszólalásig hasonlít az eredeti Krondor-ra (persze az sem kizárt, hogy ugyanarról a programról van szó, csak sikerült a Nagyérdeműt jól megtréfálni a

különböző címekkel...). Egy szó mint száz, jelen pillanatban fogalmam sincs, hogy melyik lesz az igazi folytatás (a következő PC Guru megjelenésére remélhetőleg már ez is kiderül), de a dolgok jelenlegi állását elnézve „legrosszabb” esetben két második résszel leszünk kénytelenek játszani. Hát ez bizony óriási tragédia lenne...

Na jó, ezután az apró kitérő után térjünk vissza eredeti kiindulópontunkhoz, azaz a Return to Krondor-hoz. Biztosan lehet róla tudni, hogy a történetet ugyanaz a Raymond E. Feist írja, mint aki annó a Betrayal at Krondor történetét elkövette. A világ is ugyanaz, a játékos pedig két, Feist könyveiből már jól ismert karaktert személyesíthet meg (Jimmy the Hand-et – ő egy tolvaj – és William ConDoin-t, a környék leghatalmasabb varázslójának fiát). A játékmenet nagyjából megegyezik a BAK-ban megismertekkel, bár a grafikán kétségtelenül sokat javítottak. Új 3D rendszer, renderelt hátterek, változó kameraállások és nagyobb mozgásszabadság jellemzi az új epizódot, de az alapok az ígéretek szerint mit sem változtak. A BAK sikerét véleményem szerint nem kis mértékben remek harcrendszerének köszönhette, de csak remélhetem, hogy ezt a kérdést a fejlesztők is így látják. Híreink szerint a kezelőfelületet lényegesen leegyszerűsítették („smart cursor”), és varázslónk ezúttal már több, mint 50 különbözőféle varázslatot ismerhet. A mágiahasználat mellett egy teljesen új „alkímia rendszert” is beépítettek a programba, de hogy ez pontosan mit is takar, azt egyelőre még nem lehet tudni.

Várható megjelenés: ’97 tavasz

CONQUEST EARTH

Úgy tűnik, a Jupiter nem elég nagy. Legalábbis a gyűrűs óriás lakóinak – a Jovian-oknak – ez a határozott véleményük és így most szeretett Földünket szúrták ki második otthonuknak. Bolygónk egyetlen reménye Te vagy, a földi ellenállás vezetője, kinek feladata végérvényesen legyőzni gonosz támadóinkat. Remélem mindenki kellőképpen meghatódott ettől a bevezetőtől, és átérzi az Eidos jóvoltából április magasságában ránehezedő felelősség súlyát.

A Conquest Earth is egyik büszke tagja a kora tavasszal várható real-time stratégia-özönnek, és versenytársaihoz hasonlóan ő is fel tud mutatni néhány egyedi megoldást. A program már grafikailag is igen meggyőzően fest, habár ez ebben a kategóriában még nem feltétlenül a tuti siker jele (a 65.000 szín használata mindenesetre elég látványos effektek használatát teszi lehetővé). Csak dióhéjban kiemelve néhányat az újítások közül, az idegenek például képesek össze-vissza „morpholódni” mindenféle tereptárgygyá, és így a meglepetésszerű támadásokkal ha lehet, még izgalmasabbá válik az akció (nem kell aggódni, a „kém” mindenről meg tudja mondani, hogy Jovian-e vagy sem). Harci alakulataink különböző manővereket is végre tudnak hajtani, viselkedésformát állíthatunk be nekik és ha kedvünk tartja, egyes egységeket manuálisan is irányíthatunk (nem kell megijedni, az előbb felsorolt beállítások egyfelől nem kötelezőek, másfelől pedig abszolút nincsenek túlbonyolítva). Lesz éjszakai bevetés, többjátékos üzemmód és egy rakás egyéb számomra is ismeretlen újítás, de hogy a program ledönti e jól megérdemelt trónjáról a Red Alert-et, azt úgyis csak kipróbálás után fogjuk megtudni...

■ Az Activision nemrégiben jelentette be, hogy „Mechwarrior 2 Battle Pack” címen újra kiadja „robotos programjait”. Az eredeti Mechwarrior 2 mellett a csomag tartalmazni fogja az első küldetéslemezt (Ghost Bear's Legacy) és a NetMech kiegészítőt, ezzel 88-ra növelve a játszható küldetések számát. A dolog igazi érdekessége, hogy az újracsomagolás mellett minden program a Mechwarrior 2: Mercenaries grafikus rendszerét használja, és így értelemszerűen – szó szerint – látványos újításokra számíthatunk. Negatívum, hogy az új verzió kizárólag csak Windows 95 alatt fog futni...

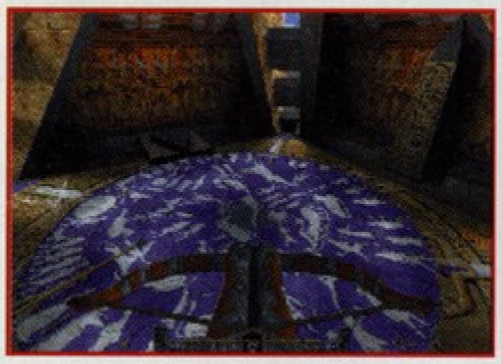
■ Érdekes frigynek lehettek tanúi az érdeklődők február vége felé Los Angeles-ben. A hír szó szerint úgy szól, hogy a Microsoft részt vásárolt a „Digital Anvil” névre hallgató cégből, ami magában még nem is lenne annyira érdekes, de ha egy kicsit megkapargatjuk a felszínt, valóban érdekes dologra bukkanhatunk. Hogy jobban megértsük a fejleményeket, nem árt a résztvevő feleket egy kicsit közelebbről is szemügyre venni. A Microsoft-ot nem kell különösebben bemutatni, annál inkább a Digital Anvil csapatát, akikről eddig nem sokat hallhattunk. Legalábbis mint „Digitális Üllő” semmiképpen sem, de ha azt mondom Chris Roberts, biztosan sokan a fejükhöz kapnak. Igen, a néhai Origin alapító tagról van szó, aki néhány hasonló nagymenővel (Erin Roberts – Privateer, Tony Zurovek – Crusader) most új céget hozott létre.

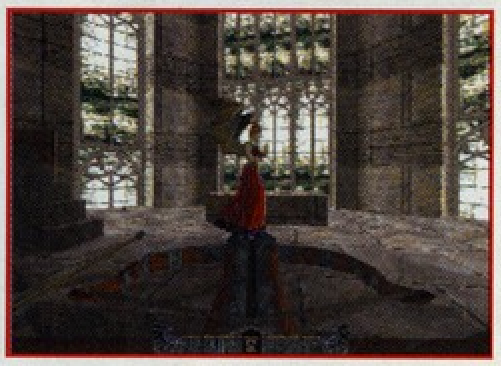
COUNTER STRIKE

A Command & Conquer és a Covert Operation példájából kiindulva számítani lehetett rá, hogy előbb-utóbb a Red Alert-hez is megszületik az első hivatalos kiegészítő CD. Nem is kell már olyan sokáig várnunk, hiszen a Counter Strike a tervek szerint március végén, április elején fog a boltokba kerülni. A CD 15 szabadon választható (gép ellen játszható) küldetést és több mint 100 multiplayer pályát tartalmaz az egyéb kiegészítések mellett. Néhány új egység is bekerült a programba, hogy csak néhány példát említsek, lesz például teherautóra szerelt Tesla torony, elit szovjet harcos és szuper harci kutya. Ja és nem szabad elfeledkeznünk a négy vagy öt vadonatúj zenéről sem!

HEXEN 2

Jó szokásunkhoz híven – három szám tapasztalataiból kiindulva már mondhatom így is – szeretnénk ismét különösebb kommentár nélkül bemutatni néhány újabb képet a Hexen 2-ről.





DARK VENGEANCE

Még véletlenül sem szeretném a Dark Vengeance-t felelőtlenül Quake klónnak titulálni, habár kétségtelen, hogy első látásra azonnal valami ehhez hasonló ötlik az ember eszébe. Egy ilyen meghatározás persze semmiképpen sem lenne pontos, bár az is igaz, hogy a program félreérthetetlenül magán viseli a „first person shooter"-ek néhány alapvető tulajdonságát. Emellett azonban felfedezhetők olyan jegyek is, melyek például határozottan a Tomb Raider-re emlékeztetnek, és így rögtön megváltozik a kép. Egyszerűbben szólva a Dark Vengeance egyfajta keverék Quake és Tomb Raider között, ahol is a különböző kalandelemek mellett elsősorban a szemtől szembeni harcon van a hangsúly.

A történetről egyelőre semmi hír, az viszont már most is biztos, hogy a program fantasy környezetben fog játszódni. Kalandozásainkhoz 6 férfi (barbár, alkimista, druida, lovag, orvgyilkos, mágus) és 4 női (papnő, varázslónő, íjász, amazon) karakter közül választhatunk, és már magában ez a tény is igen nagy variációs lehetőségeket feltételez. Választott karakterünk tulajdonságai folyamatosan változnak ahogy haladunk előre a játékban, és ez természetesen harci képességeinken vagy esetleg mágiaismeretünkön is meg fog látszani. A küldetések (jelen pillanatban 20 van belőlük) egyaránt lehetnek szabadban és zárt helyeken, sőt, a végleges verzióban valószínűleg teljesen szabadon mozoghatunk az egész világban. A fejlesztők mindenütt külön hangsúlyozták, hogy a Dark Vengeance még véletlenül sem egy egyszerű verekedős/lövöldözős játék lesz, így ne a „mindent kinyírunk, ami csak megmozdul előttünk" sémára számítsunk.

A program kizárólag Windows 95 alá készül Direct3D támogatással, így az összes ezt támogató gyorsítókártya felhasználható a teljesítmény és a látvány javításához. Az Intel üdvöskéje, az MMX sem maradhatott ki a támogatott hardware-ek közül, így az Unreal-hez hasonlóan hagyományos Pentiumoknál 8 bites, MMX rendszereknél pedig 24 bites színmélységre számíthatunk. A program természetesen a többjátékos üzemmódot is támogatja, megfelelő hálózattal akár 32-en is lehet majd játszani. A pontos megjelenésről egyelőre nincs hírünk, de valószínűsíthető, hogy a Dark Vengeance ősz előtt semmiképpen sem várható.

Ugyancsak a társtulajdonosok között szerepel a rendkívül tehetséges „Tarantino-tanítvány", Robert Rodriguez filmrendező is (Desperado). A Digital Anvil elsősorban akció és stratégiai játékokat fog készíteni, főleg a remek kerettörténetre, a 3D-re és nem utolsó sorban a moziszerű körítésre helyezve a hangsúlyt. Ez így – számomra – elég jól hangzik, és személy szerint nagyon remélem, hogy a Microsoft jelenléte mindössze az anyagi támogatásra korlátozódik...

■ Ha már a Microsoft-nál tartunk, egy apró hír erejéig érdemes pár szót ejteni a „Nagy Vezír", Bill Gates nemrégiben elkészült házáról is (ez itt a pletyka rovat). Hősünk persze nem aprózta el a dolgot, belevaló milliárdosként ugyanis azzal kezdte az építkezést, hogy vásárolt magának egy félreeső szigetet. A „ki-tudja-hányszáz-négyzetméter" alapterületű vityillóban az alapfelszereléseként hozzá tartozó különböző sportpályák mellett néhány egészen egyedi helységet is megtalálhatunk. Ilyen például a gumifalú trambulinszoba (ez most nem vicc!), ahol Bill kedvére kiugrálhatja a nap fáradalmait. A falakat egyszerű mezei festmények helyett iszonyú kivetítő ernyők borítják, amelyeket a lakók kedvükre állítgathatnak, mindig az adott hangulatnak megfelelően. A házban fellelhető számítógépeket szerintem még senki sem számolta meg, így erre vonatkozóan a PC GURUnak sajnos nincsenek pontos információi...

LARA CRAFT ZENE CD

Angliában folyamatosan tombol a „Lara Craft láz" – gyengébbek kedvéért Ő a Tomb Raider főhősnője – ami nem kis mértékben egy tavaly november magasságában megjelent PC Zone címlapnak köszönhető. Az említett címlapon a programot népszerűsítő „Lara-lányok" legcsinosabbika volt látható, és ez bizony tökéletesen elegendő volt fél Anglia számítógépes ifjúságának őrületbe kergetéséhez (habár az ominózus hölgy valóban igen szemrevaló volt, néha mégis elgondolkodom azon, hogy vajon ugyanezen fiatalok mit éreznének egy kiadós budapesti séta után...). A „Lara-imádat" azóta már olyan méreteket öltött, hogy egy Tomb Raider compo fődíjaként még egy randit is lehetett nyerni az imádott hölggyel (félreértések elkerülése végett ez „mindössze" egy romantikus vacsorát jelentett...).

A Core Design marketing szakemberei persze nagyon helyesen úgy döntöttek, hogy „addig kell ütni a vasat amíg meleg", és ezért egy egészen extra elképzelésre szánták rá magukat. A pletyka szerint egyikőjük – közelebbi ismeretségben léve hősnőnkkel – hallotta, amint „Lara" énekelt a zuhany alatt, és ez olyan szinten beindította fantáziáját, hogy már másnap neki is látott egy Lara Craft zene CD elkészítésének. Hamarosan tehát Angliában megjelenik a Lara hangját megörökítő CD – egyelőre csak gyűjtőknek, korlátozott példányszámban –, de hogy kishazánkba mikor fog eljutni - pontosabban hogy eljut-e egyáltalán – az csak – stílusosan szólva – a „jövő zenéje"...

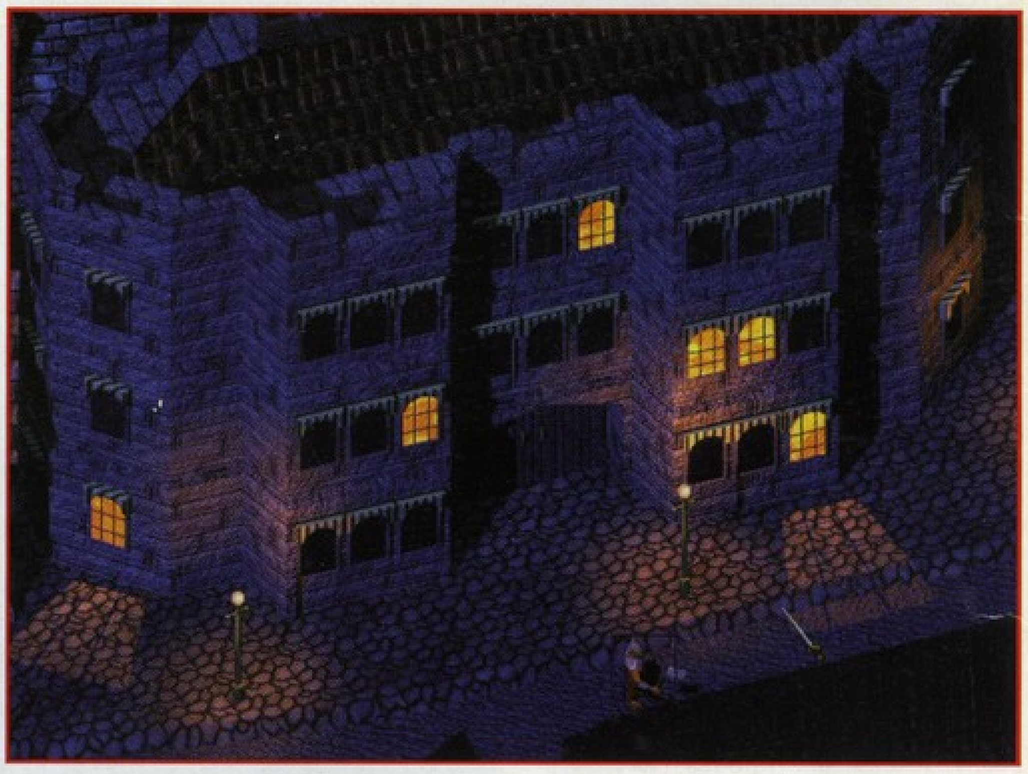
LED WARS

A mai világban a real-time stratégiák gyorsabban szaporodnak mint a nyulak, mégis a végtermékek között kevés az igazán kimagasló produktum. (Hát ez egy nagyon idétlen mondat volt, de mindegy, ha már leírtam nem fogom kitörölni...) A Led Wars is egyike a szépreményű feltörekvő ifjú nemzedék újdonságainak, de persze látatlanban nehéz lenne ítélkezni felőle. Mindenesetre bíztatóan hangzik, hogy a programot C&C megszállottak írják, és elmondásuk szerint a rengeteg sallangot mellőzve kifejezetten magára a játékmenetre koncentrálnak a fejlesztés alatt. A történet már néhány száz korábbi játékból ismerős: közeljövő, multinacionális konszernek, magánhadseregek, világuralomra törekvés stb. A mi feladatunk is az egyik nagyvállalat hadseregének vezéreként legyőzni a többi nagyvállalat hadseregét, területeket szerezni, és mellesleg profitot termelni gazdánknak.

Fejlesztéseinket négy nyersanyag (Led, Seed, Oil, Power) begyűjtéséből tudjuk fedezni, de az elmondások szerint, ha egyszer felállítottuk beszerzőrendszerünket, a gép már elvégzi a többit (következésképpen nem kell az egésszel többet foglalkoznunk...?). A hangsúly mindenképpen a tényleges akciórészeken van, különösen a beállítható „Világháború" opcióban, ahol a mindenki-mindenki ellen elv érvényesül. Természetesen játszhatunk egymás ellen is, sőt, ha jól emlékszem valami Internet támogatásról is csipogtak a madarak. A program egyébként kizárólag Windows 95 és DirectX alá készül...

IRON THRONE

BioWare-éknél (Interplay) készülőfélben van valami hatalmas alkotás, amely valószínűleg minden valamirevaló szerepjátékos szívét meg fogja dobogtatni december magasságában. Arról az Iron Throne-ról van szó, melyről már többször és több helyen is beszámoltunk, de képet sajnos nem tudtunk róla mutatni. Végre



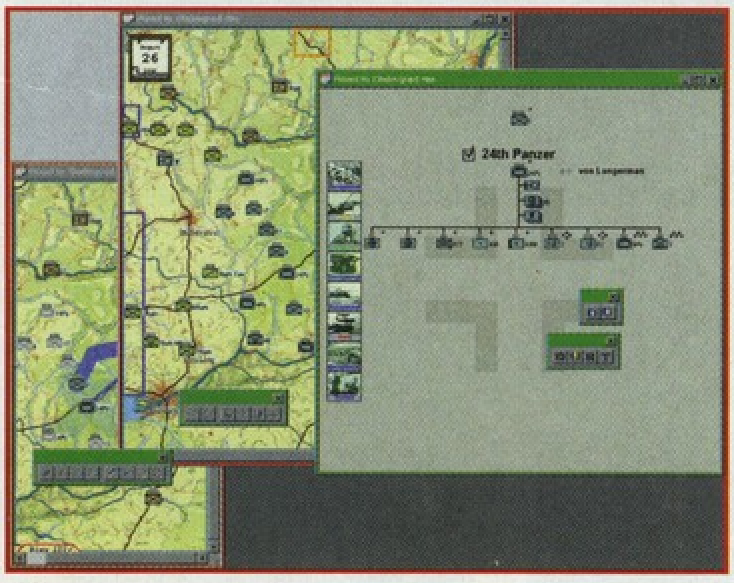
egy újabb RPG amely a Forgotten Realms világban játszódik, és magán viseli a szerepjátékok összes pozitívumát – 24 választható karakterfajta, tucatnyi tulajdonság no és persze egy remek történet. Csapatunk akár 8 főből is állhat majd, és hogy a hosszú elfoglaltság is biztosítva legyen, a program 5 (!) CD-n kerül forgalomba. Nem kell megijedni, nem filmrészletekkel lesznek tele a CD-k, egyszerűen csak a több, mint 10000 bejárható helyszínnek kellett valahol helyet találni... Remélhetőleg a játékmenet és a hangulat is lesz olyan jó, mint amennyire a képek meggyőzően festenek, és akkor az Ultima IX és a Lands of Lore 2 (már amennyiben még megjelenik az idén) mellett szinte biztosan '97 egyik meghatározó RPG-jét tisztelhetjük az programban.

ROAD TO MOSCOW

A sok real-time stratégia mellett érdemes megemlítenünk egy igazi kőkemény második világháborús stratégiát, a Road to Moscow-t is. Hitler 1941-ben a Szovjetunió megtámadásával végérvényesen elvesztette a második világháborút, hiszen nem számolt két „aprósággal", amelyek miatt előtte már nálánál sokkal nagyobb hadvezérek is csődöt mondtak. Az egyik ilyen apróság a nagy orosz tél volt, a másik pedig a Szovjetunió úgyszólván kimeríthetetlen emberanyaga. Hiába

a jól szervezett, remekül felszerelt és nem utolsó sorban tapasztalt német hadsereg, az előbb említett két tényező ismeretében nem meglepő Németország bukása. Persze ha Hitler hallgatott volna tábornokaira, továbbmegyek, ha néhány parancsnoki posztra jobb képességű vezetők kerülnek, lehet, hogy másképpen alakul a háború sorsa. A feladat mindenesetre adott, a Road to Moscow-ban minden önjelölt stratéga megpróbálhatja leigázni Sztálin birodalmát.

A játék a lehetőségekhez képest nagyon jól szimulálja a „Barbarossa" terv minden egyes mozzanatát, de persze az események kimenetele nem egyes egyedül hadvezéri képességeinktől függ. Ennek megfelelően a háborúnak nem akkor lesz vége, amikor a történelem alakulása szerint a valóságban is vége lett, hanem amikor a program úgy ítéli meg, hogy vesztettünk, avagy esetleg győztünk. Lehet, hogy tovább bírjuk, mint anno a németek, esetleg Moszkvát is sikerül bevennünk, de az sem kizárt, hogy '43 nyarán már egy vörös csillag lobog Berlinben. Érdemes kiemelni, hogy ellentétben más hasonló stratégiákkal, a Road to Moscow-ban nem a már megszokott hatszögekre bontott térképen zajlanak az események. Minden jelölés az eredetieknek megfelelő, a térképek is eredeti háborús térképek alapján készültek. A földi egységek irányítása mellett a légierő irányítása és az utánpótlás megszervezése is ránk hárul. A teljes hadjárat mellett persze kisebb küldetésekben – mint például Sztálingrád ostroma – is részt vehetünk, de a program lelke természetesen így is az igazi nagy megmérettetésben rejlik. Vajon sikerülhet, sikerülhetett volna leigázni az oroszokat? Érdemes elgondolkodni rajta, hogy vajon melyik variációval jártunk volna jobban. Az igazat megvallva persze egyik megoldás sem túlzottan szívderítő...



TWINSEN'S ODYSSEY: LITTLE BIG ADVENTURE 2

Mindenki kedvence Twinsen, a Little Big Adventure első valamirevaló SVGA hőse, a nyár magasságában várható a Little Big Adventure 2 jóvoltából hamarosan ismét feltűnik monitoraink képernyőin. Az új epizód kerettörténete

szerint a Twinsun bolygó (nem keverendő össze hősünk nevével) ismét komoly bajba

kerül. Történt ugyanis, hogy a Zeelich bolygó gonosz lakói, az Esmerek elkezdték megszállni Twinsun-t, és hogy gonoszságukat méginkább kiélhessék, Twinsun mágusait és gyermekeit is elrabolták. Természetesen hősünknek, Twinsen-nek kell ismét felkerekednie, hogy rendbe tegye a dolgokat. Le kell győznie az idegenek misztikus vezérét (Dark Monk) és ki kell derítenie, hogy az Esmerek tulajdonképpen mit is terveztek az elrabolt varázslókkal és gyerekekkel. Ja és mellesleg a bolygót is meg kell mentenie!

Hasonlóan az első részhez, a kameraállások fix helyen lesznek, de újítás gyanánt helyenként egy helyszínt több szögből is megnézhetünk (ez különösen hasznos, ha esetleg meg akarjuk nézni, hogy mi van egy sarok mögött). A kezelőfelület sem változott sokat, azaz a különböző mozgáskombinációkat a viselkedésmód változtatásával tudjuk előidézni. Az első részből még hiányzott, de ezúttal barátunk már különböző fegyvereket is használhat.

Mindez nagyon szép, de számomra mégis az a legfontosabb újítás, hogy a rendkívül idétlen „Save" rendszert (tudom Mocsy, szerinted teljesen rendben volt...) végre leegyszerűsítették, és így az egyszerű földi halandók számára is érthető módon a második részben már bárhol lehet majd játékállást menteni.

Psygnosis F1
3DFX verzió

PSYGNOSIS
2xCD, Pentium, Win '95, SVGA, 16MB RAM, 50MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák
3DFX kártya

A KÁLVÁRIA...

Mindig is büszke voltam arra, hogy Magyarországon a PC GURU foglalkozott először a jövő egyik lehetséges irányvonalaként emlegetett 3D-s gyorsító kártyákkal. Nem tudom teljesen, hogy ennek köszönhetően vagy esetleg Del jó kapcsolatainak hála, mindenesetre a lapzárta előtti utolsó napon kaptunk egy pakkot a Psygnosis-tól. Persze a lelkesedés egészen addig tartott míg a lapmanager Úr, kissé csalódottan meg nem jegyezte, hogy itt a következő PSX-es stuff, tessék kérem oszolni, hiszen nincs itt semmi látnivaló („kitalálta" a boríték méretéből, színéből, vagy csak az égiek tudják honnan – ehhez nagyon ért, legalább 5-ös szintű csomagfelismerő:}) A szenzációra éhes tömeg, azaz a szerkesztőségi tagok, annak rendje és módja szerint visszatértek napi teendőjükhöz. Aztán mindenki legnagyobb megdöbbenésére az aranyszínű CD-re az volt írva, hogy F1, illetve hasonló nagy betűkkel, hogy 3Dfx. Na eddig tartott a nagy nyugalom, a néhány másodperces néma csöndet követte a különböző vélemények kavalkádja. Azaz igazság, hogy sokan várták már nagyon ezt a programot, és figyelembe véve hogy mit tud a 3Dfx, egyértelmű volt, hogy itt most nagy esélye van annak, hogy egy új király születik. A fejlesztők szerint ez az első program ami igazan kihasználja a voodoo chip lehetőségeit, persze az ígéreteket már mindenki ismeri, így egy emberként azonnal látni akartuk a végeredményt. Itt jött az első probléma, lévén a szerkesztőség még nem rendelkezik saját kártyával, néhány ígéretes ötlet után végülis amellett szavaztunk, hogy átugrunk a hazai 3Dfx-es „fellegvárba". Természetesen még összefutottunk Bearral a lépcsőházban, aki kérdően nézett, hogy hova is megy a kis csapat munkaidőben. Miután megnyugtattuk, hogy micsoda exkluzív ügy érdekében vonul ki a szerkesztőség, folytatódtak a kalandok. Az utcán azon nevetgéltünk, hogy tisztára úgy nézünk ki mint valami drog maffia, elől a két testőr (Laza és Sakman, a 190 centijükkel), középen Del a szállító, jobb oldalt Charlie a megfigyelő, bal oldalt pedig szerény személyem, az összekötő. Ilyen mókás felállásban jutottunk el a célhoz, ahol persze nagyon szívesen fogadtak, azt hiszem ők talán még nálunk is jobban várták a programot. Nagyjából itt hágott a tetőfokára a hangulat, gyorsan be a CD-t, install, klikk ikon. Majd feszült csend, kerregés, csend. Mi lesz már??? Nos igen, a következő pillanatban nem a játék indult el, hanem beugrott egy eddig ismeretlen win95 hibaüzenet. AAAA... csalódott moraj, az ember gyakran elfelejti, hogy PC-kkel dolgozik, ahol mindig bekavarhat valami. Hogy ez mennyire igaz azt az elkövetkező két-három óra elkeseredett próbálkozásai is mutatták. Itt megpróbáltunk mindenféle trükköket bevetni, csak hogy életet leheljünk a Psygnosis csodába, de minden hiába. Illetve odáig eljutottunk, hogy a menük elindultak, itt örömmel állapítottuk meg, hogy a játék kezeli a Dolby Surround-ot, ami a helyszínen a 200-as Pentium mellett ugyancsak képviselve volt. Végső reményként megjött Kokok, aki igencsak szakértőnek számít, az voodoo-s dolgok terén, de azon kívül, hogy mindenféle mágikus szavakat ismételgetett, illetve egy halom dll-t, meg glide filet kicserélt, a játékot ő sem tudta elindítani. Rövid tanakodás után abban egyeztünk meg, hogy elmegyünk hozzá, ki tudja, talán itt a

géppel van valami gond (persze figyelembevéve, hogy az összes többi 3Dfx-es program remekül működött, ennek az esélye minimális volt, de hát az ember mindig reménykedik). A család nagy örömére itt is eltöltöttünk jó másfél órát, de az eredmény nem változott. A kezdeti lelkesedés természetesen már igencsak alábbhagyott, a csapat is szép lassan lemorzsolódott, de azért Csumival megfogadtuk, hogy addig nem fekszünk le, míg fel nem bőgnek a motorok. Az egyetlen megoldásnak az látszott, hogy mindent letörlünk a gépről, újra felrakjuk a driver-eket, és egy teljesen csupasz rendszerre install-áljuk az F1-et. Mikor a format C: után is kiírta a Win95, hogy NT-s file struktúrát talált ezért nem tudja

feltenni magát, kezdtünk idegesek lenni. Ekkor lehetett úgy hajnali három óra, mintegy unaloműzőnek elkezdtem nézni a Stargate-et lézerdisc-en, majd leesett az állam, milyen a minősége, nem beszélve a Dolby Surround-ról, hát igen, ez kéne minden nappaliba. Ettől függetlenül szép lassan elnyomott az álom, pontosabban valahol az álmok és a valóság között utazgatva meghallottam egy hangot. Ami nem volt tiszta, nem volt szép, de abban a pillanatban visszarántott a valóságba. Ekkor már biztosan tudtam mit hallok, F1-es autókat. Röviddel utána kitisztult a látásom is, és lássatok csodát, mind a monitoron, mind a TV-n ott száguldoztak a jól ismert piros, tarka-barka, fekete F1-es autók. YES... megcsináltuk, működik!!! További két perc után azt is megállapítottuk, hogy megérte az erőfeszítéseket, komolyan mondom, ha a TV-n néztük a programot az sem lett volna meglepő, ha a sarokban egy EuroSport embléma jelenik meg, nem beszélve a monitorról ahol azért egy kicsit élesebb volt a kép.

MAGA A JÁTÉK...

Maga a játék az valami hihetetlen gyönyörű. Persze ez még kevés lenne az üdvösséghez, hiszen az F1 GP2 is nagyon szép volt, de vegyük figyelembe, hogy itt a monacoi pályán, a start után az autók 30f/s-mal lódultak meg. Olyannal, hogy berángatna a program nem bírunk találkozni, pedig nyüstöltük egy jó darabig még másnap reggel is (az igazsághoz hozzátartozik, hogy egy 200-as Pentiumon néztük, de a tapasztalat azt mutatja, hogy a 3Dfx-es játékoknál nincs szükség ilyen nagy órajelű processzorra, megteszi egy 133-as is, azon is fut minden tökéletesen). Az autók valami csodálatosan néznek ki, azt a szót, hogy pixel bátran felejtsük el. Természetesen több kameranézetből is választatunk, illetve vissza is játszhatjuk egy-egy versenyünket. Itt aztán lehet újra döbbeni egy sort, lassan tényleg felesleges lesz játékterembe menni. Persze a csalódások elkerülése végett senki ne számítson vérbeli szimulátorra! Szó nincs róla, inkább a játszhatóságot tartották szem előtt a fejlesztők. Száguldunk, közben szól CD-ről a zene, és össze-vissza lökdössük az előttünk állókat, egész addig míg az elsők nem leszünk. Valóság közelibb ha grand prix módban játszunk, ilyenkor könnyen az utolsó helyen találhatjuk magunkat, ha sokat kötözködünk vagy több időt töltünk a kerékágyban a kelleténél (itt egyébként egész korrekt az autó viselkedése, tényleg semmi perc alatt elveszíthetjük az uralmunkat a gép felett). A külső kameranézetek annyira látványosak, hogy órákat el lehet tölteni azzal, hogy mindenféle pörgéseket és farolásokat produkálunk, majd visszanézzük a replay segítségével. Egyetlen problémánk az út texturával volt, az kicsit furcsán viselkedett, ha egy hosszú egyenesben egyedül mentünk. Olyan érzése volt az embernek, mintha egy helyben állna az autó, persze nem vészes a dolog, már csak azért sem, mert csak az egyik kameraállásnál figyelhető meg. Érdemes viszont megnézni esős időben az előttünk állók kerekeit, pontosabban inkább azt, hogyan verődik fel róla a víz. Esetleg azt, hogy ha kimegyünk a pályáról rátapad a fű vagy a homok a kerékre, és rajta is marad míg el nem kopik. Mit is mondhatnék még az F1-ről?? Tudom, hogy közhelynek számít a dolog, de ezt látni kell.

És akkor még nem szóltam a Pod (olyan mint a Megarace2 csak hát a minősége az abszolút csúcs) nevű játékról, aminek a játszható demoja ma este jött le az internetről, illetve a patch-ről a Sim Chopter-hez, ami már szintén hozzáférhető. Szép lassan azt a szót, hogy „ez lenne a jövő" el is hagyhatjuk, ha a 3Dfx-ről beszélünk, hiszen sorra jönnek ki a játékok amik támogatják, és egyre több embernek lesz a gépében ez a fajta 3D gyorsító. (Kíváncsian várjuk a folytatást, illetve a Tie Fighter v. X-Wing voodoo-s változatát.)

Shoebaron

PC GURU

92%

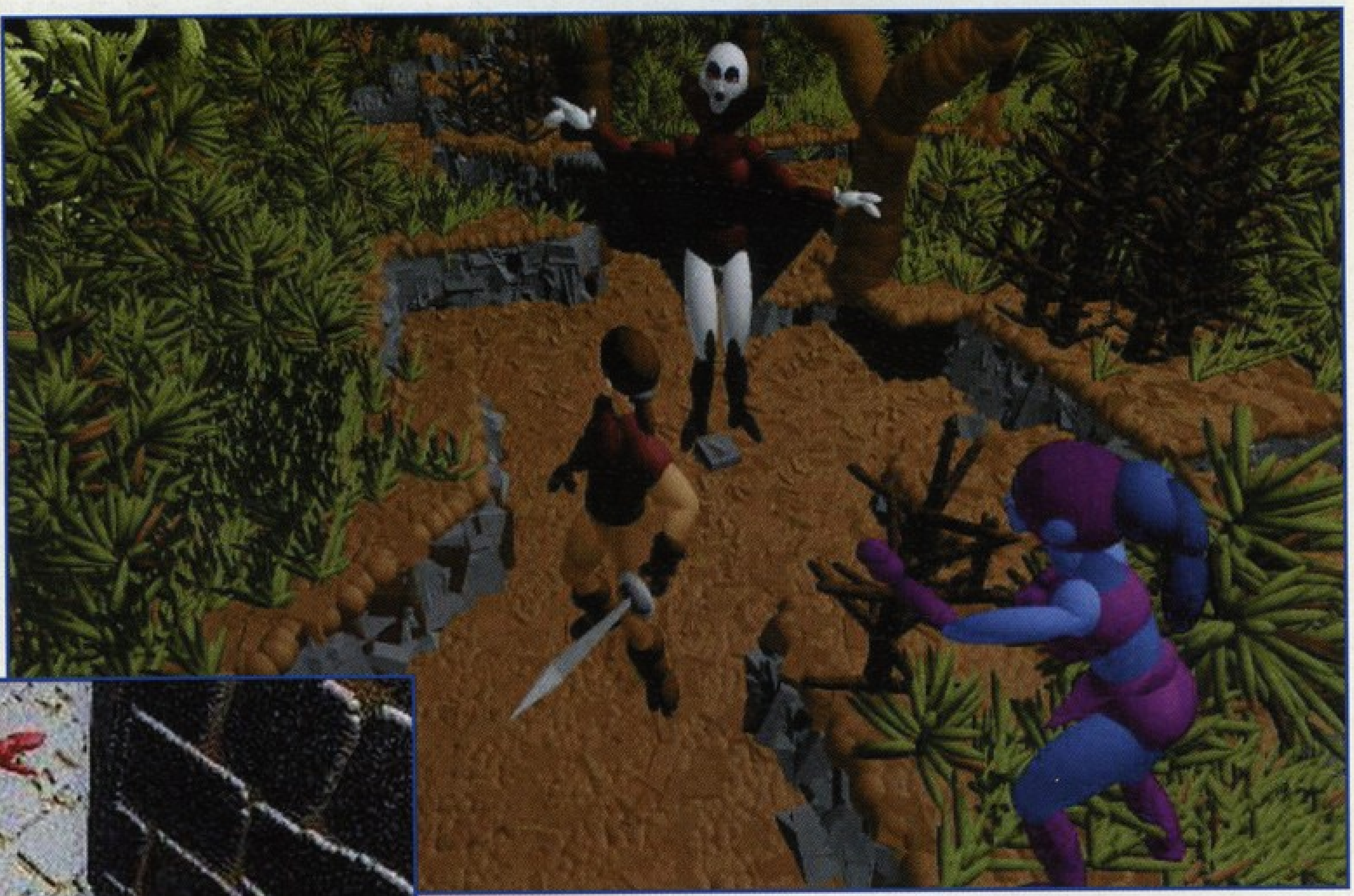
Sürgősen kezdjetek el gyűjteni egy 3DFX-re...

Ecstatica 2

kerekecske-gömböcske

PSYGNOSIS
4xCD, Pentium 90, Win '95, SVGA, DirectX 3.0, 16MB RAM, 5MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A múltkori CD GURU-n már teszteltem egy rövid kis demo-t, de az messze elmarad a kész verziótól. A Psygnosis jóvoltából kaptunk egy teljes verziót jóval a megjelenés előtt. Ez azért jó dolog, mivel mire a boltokba kerül a végleges program, az újságban el lehet olvasni érdemes e azzal foglalkozni. Bátran ki merem



jelenteni, hogy igen. Nem véletlenül lett az Ecstatica 2 a hónap játéka (legalábbis a cikk megírásának az időpontjában még az). Az első rész hagyományait követve itt is a gömbökből összeállított figurákat részesítették előnyben. Persze azóta eltelt már néhány év, úgy érezték a fejlesztők, hogy itt az ideje, hogy egy SVGA játékot hozzanak ki. Ez sikerült is nekik, nagyon szépen (és főként gyorsan fut az Ecstatica 2).

A legjobban azonban mégis a kameraállások tetszettek meg nekem. Ilyen idétlen és poénos nézőpontokat még nem láttam 3D játékban (pedig már teszteltem jó néhányat). Az irányításra sem lehet egy rossz szavam sem, hiszen néhány perc alatt könnyedén elsajátítható. A kurzor nyilakkal tudjuk a normál mozgásokat végezni (előre, hátra, forgás). Ezeket kombinálni kell a CTRL és az ALT billentyűkkel. Ezek hatására különféle meglepő mozgásokat képes végezni a főhős. A CTRL+nyilak kombinációra harcol, míg az ALT-tal különböző artistamutatványokat végez. A SHIFT-tel lehet simán előre ugrani. Ha kombináljuk a CTRL+ALT+DEL-t akkor egyszerűen reset-elni fog a gép. Ha nem a DEL-t használjuk (nem a PR-os DEL-t) hanem a nyilakat, akkor extra funkciókat is igénybe vehetünk. Ilyen például a varázslás. Varázserőt az ellenfelektől zsákmányolhatunk. Időnként, mikor leverünk valakit a hullája felett megjelenik egy aranyszínű vagy bíbor mágikus tekercs. Ezt kell felvennünk a varázserőnk növeléséhez. Ez elég hatásos fegyver, ha nagy tömegben támadnak ránk veszélyes ellenfelek, ne habozzunk bevetni a szuperfegyvert (CTRL+ALT+lefelé nyíl). Ekkor a főhős letérdel és minden irányba elereszt egy-egy mágikus lövedéket. Ez azonban eléggé megcsapolja a mana készletünket, ezért csak tényleg végszükség esetén használjuk.

Nem beszéltem még egy másik újításról, mégpedig arról, hogy csak és kizárólag WIN 95 alatt fut a program. Ez nem olyan nagy katasztrófa, mint ahogy első ránézésre tűnik. Egyetlen gondom volt ezzel kapcsolatban csupán. A kameranézetek száma több, mint ezer. Ezeket külön-külön kell betöltenie, ezért elég sokat nyúl a harddisk-hez. Ez bizony elég kellemetlen, ha valaki csak 16 MB

RAM-mal rendelkezik. Nem mondom, hogy nem lehet megszokni a dolgot, de azért mégiscsak jobb ha ketyeg a gépünkben 32 MB-t, akkor csak egy-egy másodpercre áll le a játék. Ez főképp akkor idegesítő, ha harcolunk és átkerülünk egy másik kameraállásba. Egyéb problémát nem okozott a Win 95, de ennyi éppen elég volt. A zene és a hanghatások külön megérdemelnek néhány szót. Rendívül kellemes és borzongató hangeffektek fogják karistolni az idegeinket a játék során.

Külön érdekesség, hogy figyeltek a zeneszerzők arra is, hogy milyen a 3D hatás. Másképp szólnak az effektek egy pajtában és másképp a legmagasabb vártorony tetején.

A HELYSZÍNEK

Az egész kaland egy hatalmas várkastélyban játszódik. Nem kell azonban az egysíkúságtól tartanunk, lesz itt minden, ami szem-szájnak ingere. Először csak a várudvarban garázdálkodhatunk. Itt bemehetünk a pajtába (lovak, szénaboglyák), kovácsműhelybe (üllő, szerszámok) és különféle lakónegyedeket is megvizsgálhatunk. Az ajtónyitogatással nem sokat szórakozik a főhős. Egyszerűen berúgja azokat vagy a kardjával beszakítja. Hiába, csak így lehet ezekkel az ajtókkal bánni. Hatalmas tornyokat is meglátogathatunk, melyekben rab hercegnők senyvednek. Az ügyetlenebb kalandozók hamar a várárokban találhatják magukat. Nem kell azonban bepánikolni, hiszen hősünk még úszni is tud. A vizes árkon keresztül juthatunk el a kertbe, ahol gyönyörű és veszélyes virágok állják az utunkat.

Egy ilyen játékból természetesen nem hiányozhat egy jól felépített dungeon sem. Most persze nem kell egy Wizardry 7 kaliberű útvesztőre gondolni, sokkal kisebbek azoknál. Az első komolyabb feladat teljesítése után bejuthatunk a palotába is. Itt díszes termek várják, hogy felfedezzük őket, grafikailag talán ez a legeltaláltabb rész az egész játékban. Nem beszéltem még a csodálatos kilátásról sem. Képzeljük el magunkat, amikor felmegyünk az egyik legmagasabb vártoronyba és alattunk elterül az egész környező táj. Az sem piskóta, amikor olyan magasan vagyunk, hogy a felhőréteg alattunk terül el. Persze ezekből a magasságokból elég könnyedén lezúghatunk, ilyenkor bizony szétlapulunk a köveken.

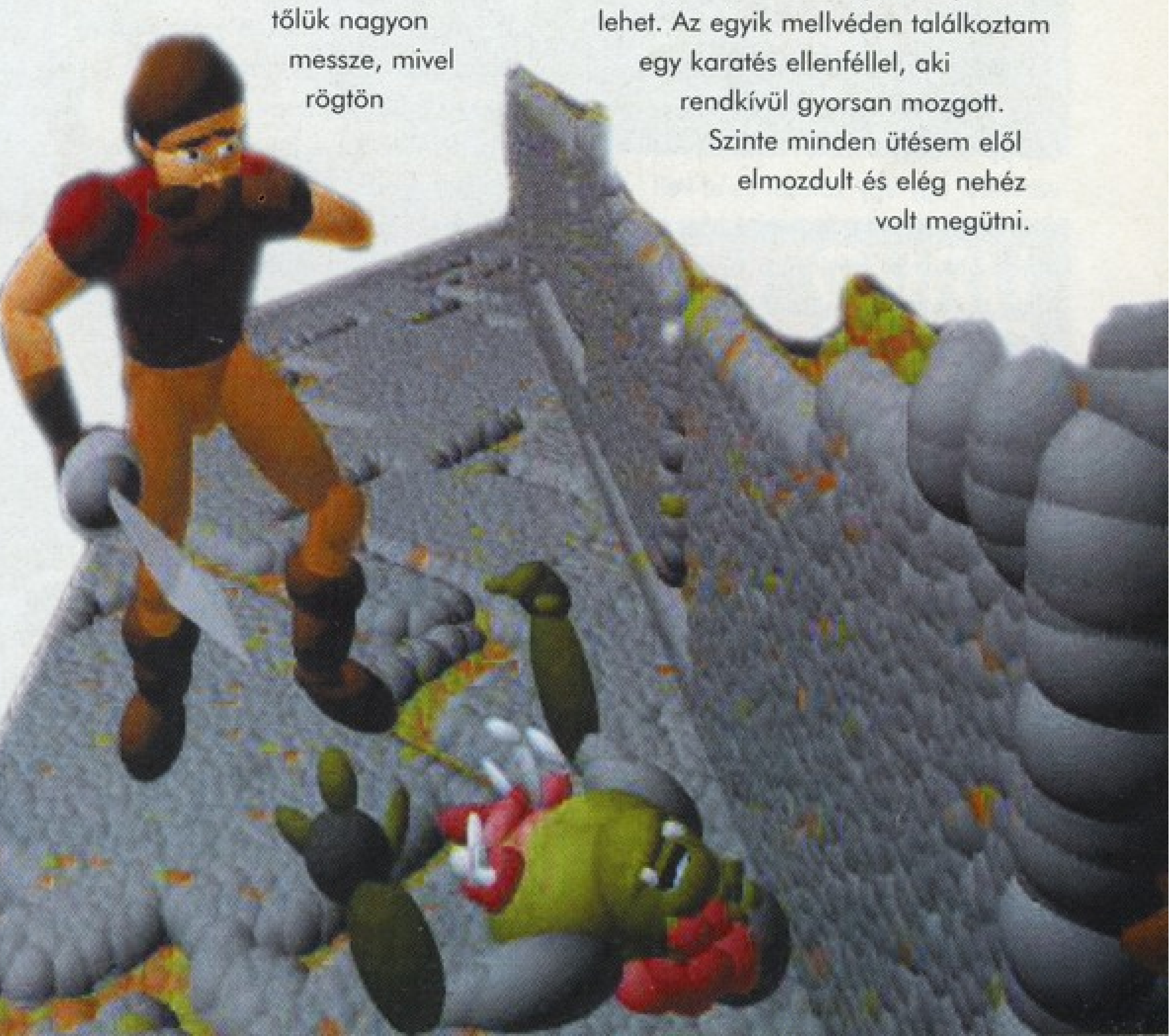
AZ ELLENFELEK

Mostanában csak a Diablo-ban láttam ennyiféle ellenfelet. Itt meglepően szépen ki lettek dolgozva a szörnyek, bár a farkasembert és Malackát igazán hiányoltam. Helyettük azonban újabb szörnyekkel kell megküzdenünk. A legmezeibb lények a zöld goblinok. Ők bunkóval vannak felszerelkezve és nem igazán veszedelmesek. Néhány ökölcsapás és máris a padlón vannak. Ebbe a kategóriába tartozik még a kiskovács, aki egy marha nagy pöröllyel akar fejbevágni. A pajta környékén találhatjuk meg a pókokat. Velük érdemes lesz vigyáznunk, mivel iszonyatosan gyorsak és ha egyszer megcsípnek, akkor komoly sebzést képesek okozni. A várárokban újabb meglepetéseket vehetünk észre. Kicsit meglepődtem, amikor békésen úszkálva egy hatalmas cápauszonyt láttam meg. Hogy a fenébe került ez ide? Kiderült aztán, hogy csak álca volt az egész, az egyik mókás kedvű goblin egy műuszonyt erősített a hátára. Annál veszélyesebbek a piranha-k, ők ha egyszer belénkmarnak, nemigen eresztenek el.

A vártorony környékén élnek a kőszörnyek. Nem kell tőlük nagyon bepánikolni, csak arra vigyázzunk, hogy ne kerüljünk tőlük nagyon messze, mivel rögtön elkezdenek minket hajigálni kockakövekkel. Ugyanez vonatkozik a rózsaszín csápos lufikra is, akik néhány csapás után egyszerűen kipukkadnak. Az eddig látott szörnyek közül a legveszélyesebb a melák kék ogre. Egyetlen csapással leszedi a fele energiánkat és még meg is tapos egy kicsit. Igen büszke vagyok arra a szituációra, amikor egyszerre két ilyennel végeztem. Veszélyesek lehetnek még a varázslathasználó démonok is. Ezek villámokat küldözgetnek felénk, de csak akkor találnak el ha megfelelő távolságban vagyunk. Érdemes még megemlíteni a pacákat, melyek kellemetlen tulajdonsága, hogy képes a hátunk mögé teleportálni.

HARCRENDSZER

A Dragon Lore 2-ben megtanultam, hogy egy rossz játékot is el lehet szúrni egy még rosszabb harcrendszerrel. Most szerencsére szó sincs ilyen csúfságról. Szinte pillanatok alatt bele lehet jönni a vagdalkozásba. A későbbiek folyamán még stratégiákat is kidolgozhatunk az egyes ellenfelekre vonatkoztatva. Az ogre-t például csak úgy tudtam nagyobb vérveszteség nélkül leverni, ha kombináltam két ütést. Először csaptam egyet (ilyenkor előre is lép egyet a főhős), majd mikor visszatántorodik az ogre, egy egyenes szúrással megtámadom. Ezt egymás után gyorsan csinálva hamar le tudjuk verni még a legelszántabb szörnyeket is. Az ügyesebbek és merészebbek a hadakozást még kombinálhatják különféle hátraszaltókkal és oldalra-vetődésekkel. Ezekkel azonban nem árt vigyázni, mivel elég veszélyes is lehet. Az egyik mellvéden találkoztam egy karatés ellenféllel, aki rendkívül gyorsan mozgott. Szinte minden ütésem elől elmozdult és elég nehéz volt megütni.



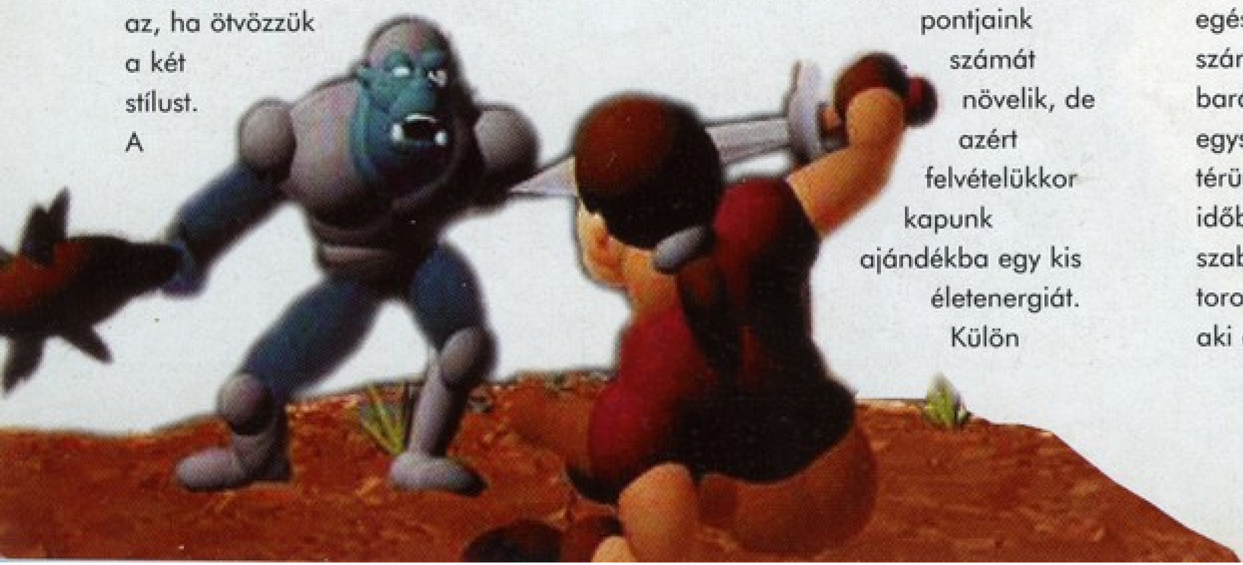
Egyszer véletlenül úgy vetődött oldalra, hogy átvetette magát a várfalon. Elég nagyot esett.

A hátulról jövő támadásokra is gondoltak a készítők. Ilyenkor nincs más dolgunk, mint egyszerre megnyomni a CTRL+hátra gombot. Ekkor megfordulva suhint egyet a fickó. Távolsági fegyvereket egyelőre még nem találtam a játékban, de igazából nem is nagyon kell. Ha valaki mégis DOOM-ot akar, az használjon varázslövedékeket.

TÁRGYAK

Mivel az Ecstatica 2 inkább akciójáték, nem igazán jutott nagy szerep a tárgyaknak. Néha fel kell vennünk egy-egy kulcsot és el kell vinnünk a megfelelő helyre. Ott már automatikusan kinyitja az ajtót. Lehet, hogy most sokan felhördülnek, de még nekem is be kell látnom, hogy az akciójátékokból sokkal nagyobb haszon van, mint mondjuk egy RPG-ből. Persze a legjobb az, ha ötvözzük a két stílust. A legfontosabb tárgyak a varázsitalok. Ezek adják vissza az elveszett életpontjainkat. A kék és a lila italok sokkal hatékonyabbak a zöldeknél. A varázstekercsekről már volt szó, ezeket mindig kapjuk fel. A játék egyik főcélja az, hogy megszerezzünk egy ősi jelet, mely darabokra tört. Eddig egy darabot sikerült kivernem egy árnyékmanóból. A különböző fegyverekről eddig még nem is beszéltem.

A leghatékonyabbak a kardok. Ezek közül is léteznek varázskardok, melyek sokkal nagyobbat sebeznek közönséges társaiknál. A varázsbotok specialitása, hogy korlátozott mennyiségben képesek tárolni varázslövedékeket. Egyszer azonban ezek elfogynak, eddig még nem találtam olyan helyet, ahol fel lehetett volna őket tölteni. A varázscsizmák segítségével tudunk átjutni a kátrányos helyeken, de vigyázzunk, mivel csak korlátozott ideig maradnak a lábunkon. Az aranyak, drágakövek és kupák csupán a pontjaink számát növelik, de azért felvételükkor kapunk ajándékba egy kis életenergiát. Külön csemege a láthatatlanná tevő varázsital. Ilyenkor néhány percre a hős körvonalai elmosódnak, és az ellenfelek nem veszik őt észre. Ez különösen akkor kellemes, ha nagy tömegbe robbanunk be. Kicsit megzavarhatjuk a soraikat néhány jól irányzott kardcsapással.



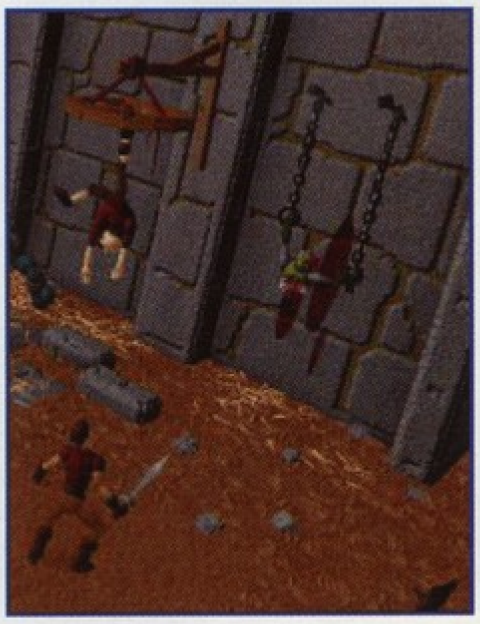
TÖRTÉNET

Már a kezdet-kezdetén fura dolgok történtek. A hazafelé vezető úton egy halom karóba húzott hullát találtunk a barátnőnkkel. Persze nem fordultunk vissza egyből, mint minden normális ember, hanem elmentünk egészen a kapuig. Itt azonban egy szárnyas démon elragadta a barátnőnket és minket pedig nemes egyszerűséggel levert. Egy kalodában térünk magunkhoz, melyből egy időben jött villámcsapás hatására szabadulhatunk csak ki. Az egyik toronyban él bezárva egy hercegnő, aki elmondja, hogy az egész pusztítás egy igen gonosz varázsló műve. Pokoli seregeivel elfoglalta a kastélyt és környékét, s éppen most akar megidézni egy fődémont a pokol egyik mélyebben fekvő bugyrából. A mi feladatunk lesz megküzdeni ezekkel a seregekkel. A puszta kardunk azonban nem lesz elegendő ehhez a tetthez, mivel mágikus hatalmakkal állunk szemben. Meg kell keresnünk az ősök jelének darabjait, amelyek a várban lettek elrejtve. A pecséttel felszerelkezve már lesz esélyünk a démon és a varázsló ellen.

A pecsétdarabok megtalálása után a hölgy szelleme még meg fog jelenni, sőt ha szépek és okosak is leszünk, még szóbeli segítséget is kaphatunk tőle.

AMI VISZONT NEM TETSZETT

Kevés ilyen dolog van, de azért ezeket is leírom, szeretem, ha egyensúlyban vannak a dolgok. Feltámadnak az ellenfelek. Szeretem, ha kipucolok egy területet és ott már



nyugodtan közlekedhetek. Ha jól emlékszem, akkor az első részben nem voltak ilyen irányú problémáim. Ott ha valakit levertem, akkor az úgy is maradt. Persze ennek is megvan a maga előnye, mivel ha nagyon ramaty egészségi állapotban

vagyunk, nincs más dolgunk, mint kimenni az udvarra és leverni néhány gyengébb szörnyecskét. Az egyiknél biztosan lesz valamiféle gyógyító lityó. Minden játékban roppant mód tud idegesíteni, ha nem írják ki a szöveget a képernyőre. Igaz ugyan, hogy a mondanivaló nagy részét megértem, de mi van akkor, ha pont egy olyan részt hagyok ki, ami létfontosságú információkat tartalmaz. Az ember nem ismerhet minden szót, leírva kényelmesen kikereshetnénk a szótárunkból. Volt még egy dolog, amivel sokáig nem tudtam megbékélni. A játékban a továbbjutás csak a kapcsolók megütésével lehetséges. Rengeteg olyan hely van azonban, ahol alig észrevehető sarkokban vannak elrejtve a továbbjutáshoz lényeges kapcsolók. Nem csak az agyunkat, hanem a szemünket is meg kell erőltetnünk, ez pedig néha elég fárasztó. Keveslem ezenkívül a kalandelemeket is, az első rész után nem igazán egy akciójátékot vártam.

KONKLÚZIÓ

A fenti ellenvélemények ellenére szerintem teljesen rendben van az Ecstatica 2. Ami különösen megragadott benne, az a játszhatóság volt. Szinte adta magát a program az első perctől fogva és nem kellett hosszú órákat a monitor előtt vacakolni, míg hozzászokunk a kezeléséhez. Érdemes megfigyelni, hányféle animációja van egy karakternek. Egy-egy jól eltalált pofon után valóságos hátra-szaltót vet emberünk. Ez még egy pluszt ad a „feeling"-hez. Sajnos azonban ebben a tesztverzióban még elég sok bug bennmaradt. Van olyan szoba, ahol a hős alsó teste teljesen belelóg a talajba. Ez még nem is lenne akkora baj, de egy szörny is ólálkodik a nagy semmiben. Kicsit meglepődtem, amikor szinte minden ok nélkül elhaláloztam.

A kaland és-akciójátékok szerelmeseinek muszáj egy kicsit játszaniuk az Ecstatica 2-vel, mivel remek egy játék. A megjelenése a közeljövőben várható, a cikk megjelenésének időpontjában már biztosan kapható lesz. Akik megszerették ezeket az elipszioid testű figurákat azok bizonyára örömmel hallják a hírt, újabb hasonló stílusú játék van készülőben. Az Urban Decay pontosan az Ecstatica 2 miatt késik, de annak megjelenésével elhárul minden akadály az UD fejlesztése elől. Ha minden a tervek szerint megy, akkor a harmadik negyedév elején meg fog jelenni a program. Szakítva a hagyományokkal, abban nem a fantasy világában fogunk tevékenykedni, hanem hatalmas felhőkarcolók között. Az ellenfeleink sem a démonok és goblinok hordája lesz, hanem gengszterek és maffiózók tömkelege. A hírek szerint kissé brutálisabb és véresebb lesz mint az elődei. Hát majd meglátjuk!

Mocsy

PC GURU

90%

Kevesebb kaland, de sokkal több akció!!!

Fifa Soccer 97 Live

EA
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 1MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Az Electronic Arts most már hagyományosnak mondható éves frissítési lázát a Fifa Soccer sorozat sem kerülhette el, így megszületett a Fifa Soccer 97 live. Az adatok frissítése mellett a programok is változtak, átalakultak évről évre. A tavalyi év kétes értékű újítása volt a 3D megjelenítés bevezetése. Látványosnak látványos volt mindhárom program, de a sebességgondok mellett sajnos az újabb dimenzió a kontroll elvesztését okozta- ezer kameranézet állt rendelkezésünkre, de egyből sem volt átlátható a játék. És ha mindezeken még túl is tette magát az ember, akkor maradt a kissé bugyuta játék a pályán. A képernyőn és a gyepen mutatott játéknak nem sok köze volt a valós életben a stadionokban történtekhez. Félpályás gólok, a szinte állandó ütközések miatt darabos, normális passzjátékot teljesen nélkülöző játék, ügyetlen kapusokkal megspékelve. A program pechje az volt ezenfelül, hogy még kb. vele egy időben megjelent az Euro 96 Soccer, mely nélkülözte ezeket az idegesítő hibákat, és hamar mindenki kedvence lett. Így 96-ról 97-re volt mit változtatni az EA Sports készítőgárdájának. Ez sok tekintetben megtörtént. A program most már a textúrázott poligonos technikát használja. Ez gyors megjelenítést, rengetegféle mozdulatot és a játékoshoz közel menve is részletes grafikát biztosít. A stadion eddigi elég gyengécske képe hatalmas fejlődésen ment keresztül: a nézőtéren nincs mindenütt teltház és egy trükköt bevetve három dimenziósnak tűnnek a nézők. A lelátó szélére raktak egy „állított" nézősort, míg a többi maradt egy nagy textúra. A játékosok mozgását egy ismert, de meg nem nevezett európai focista mozdulatairól vették le motion capturing-gel. Rengetegféle mozdulatot csinálnak a játékosok a pályán – csak egy zavaró momentumot tudok ezzel kapcsolatban mondani –, a játékosok teste néha többet mozdul el, mint amit a ciklikus mozgása, pl. futás megengedne, azaz csúsznak a levegőben. Ez nem ölt túl zavaró méreteket, de azért feltűnt. A játékot számos kameranézetből követhetjük nyomon, és a legközelebbi nézetek kivételével ezek mind jól áttekinthetőek.

A játékosok irányítása már egy másik kérdés. Kétgombos joystick-kal nem is érdemes elkezdeni játszani. Minimum egy négygombos joy kell hozzá, mert az egyes speciális mozdulatokat az extra gombokra rakták ki. Az irányítás elég bonyolult lett, amihez az idő szűksége miatt még nem igazán tudtam hozzászokni, de az magától értetődő, hogy akinek sikerül kellően elsajátítania az egyes spec mozdulatokat és azok aktiválását, azok eddig szokatlan összetettségű mozgást tudnak majd a játékosukkal megcsinálni. A kapura lövések is sokkal jobban kontrollálhatóak az irányítás átdolgozása révén. Most már lehet cselezni, ívelgetni és többféleképpen lőni is.

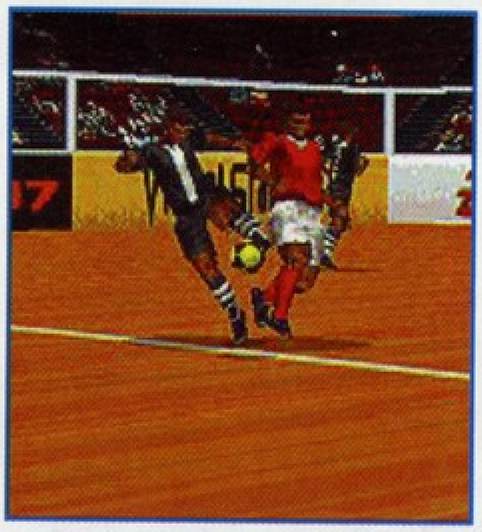
Az előző változat silány csapatjátéka szerencsére már a múlté, mely köszönhető a megnagyobbított és arányosabb pályának (háromféle méretű stadion közül választhatunk), és a javított mesterséges intelligenciának. A pályán most már csapatjáték folyik, nem pedig egyéni akciók tömkelegét láthatjuk, és ez igaz a gépi csapatokra is. Gólt elérni most már csak jó passzjáték végén lehet, és mivel sokat javítottak a kapusokon is,

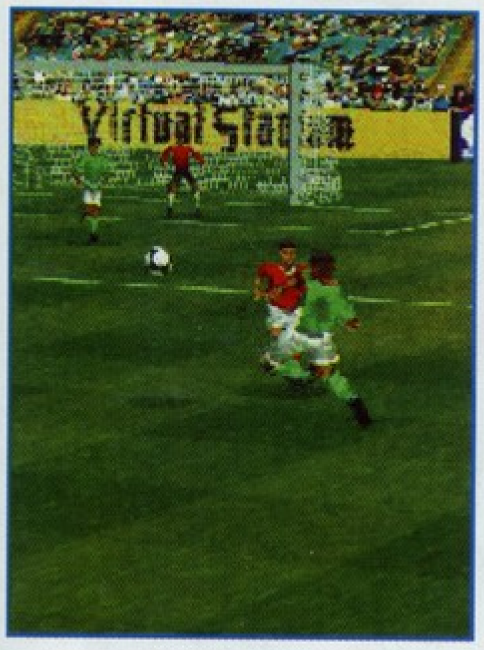
ezért ez nem is túl egyszerű dolog. A játékot kísérő hangeffektek a szokásos magas színvonalat hozzák, míg a kommentár egyenesen egyedülálló. Három kommentátor mondja a magáét egymást váltva, mellyel valami fantasztikus hangulatot teremtenek.

A programban a normál szabadtéri játék mellett választhatunk teremfocit is, de ez nem sikerült valami túl jól. Nehezen látható be a pálya, és az ember sosem érzi igazán, hogy merre is lő. Itt megint az az érzésem volt, hogy túl kicsi a játéktér, bár ez valamilyen szinten a valós életben is igaz a teremfocira. A barátságos meccseken kívül természetesen indulhatunk bajnokságokon is, melyekből 12 van benne a programban, és ezek adatai többé-kevésbé frissek is.

A Fifa Soccer 97-et értékelni elég nehéz dolog. A játék grafikája, mozgása és hangja, az EA Sports sorozatának többi ez évi tagjához hasonlóan szinte egyedülálló minőséget ér el. A monitoron látott kép és a hangfalakból áradó hang együttesen majdnem tökéletesen visszaadják egy élő közvetítés élményét az aktív beavatkozás, a részvétel élményével kibővítve, de az irányítás nehézkessége eddig megakadályozott abban, hogy igazán élvezzem a programot. Mindezt azért írom le, mert az NBA 97 és az NHL 97 szintén iszonyú élethű és összetett kontrollt ad a játékos kezébe, de már szinte elsőre, magától adódik az irányítás, nem kellett először a joystick-kal megküzdenem. Ezen gondjaim ellenére a FIFA Soccer 97-et a Euro Soccer 97 mellett az egyik legjobb foci-programnak tartom PC-n, ahol végre a látványos grafika újra találkozott egy élethű szimulációval.

Charlie





PC GURU

85%

Látványos és hangulatos foci-szimuláció, kissé nehézkes irányítással

FOCI-ENCIKLOPÉDIA

A különféle CD-s enciklopédiák és azon belül a sport-enciklopédiák virágkorukat élik PC-n. Nemrégiben írtunk a Microsoft-nak az NBA történetéről készült összefoglalójáról, mely igen magas színvonalon mutatta be az amerikai profi kosárlabda liga történetét, statisztikák, képek, videók és persze összefoglaló kommentárok segítségével. A most bemutatásra kerülő program hasonló céllal készült, csak a célcsoportja más, hiszen a világ legnépszerűbb sportjával, a focival foglalkozik. A CD követi a hasonló kiadványok által már lefektetett utat, és tartalmazza a megszokott alkotóelemeket. Az egyes állományok természetesen hypertext rendszerben vannak összefűzve, egy egységes egésszé összerakva – a CD a Macromedia fejlesztőrendszerrel készült. A programot minden, a labdarúgás iránt érdeklődő felhasználónak ajánlják – annak is, aki kiválóan ismeri e sportág történetét, és specialitások után kutat, és annak is, aki e CD révén szeretne elmélyülni a foci rejtelmeiben. A CD rendkívül részletes ismeretanyagra épül, mely az alapként felhasznált számos almanachnak köszönhető.

A program főbb részei a következők:

Egy fejezetében megismerhetjük a sportág nagy nemzetközi tornáinak történetét, képekkel és korabeli felvételekkel megtűzdelve. Az értékelések elég elfogulatlanok, tárgyilagosak – egyszóval korrektek. Felhasználnak korabeli híradásokat és híradó-részleteket is.

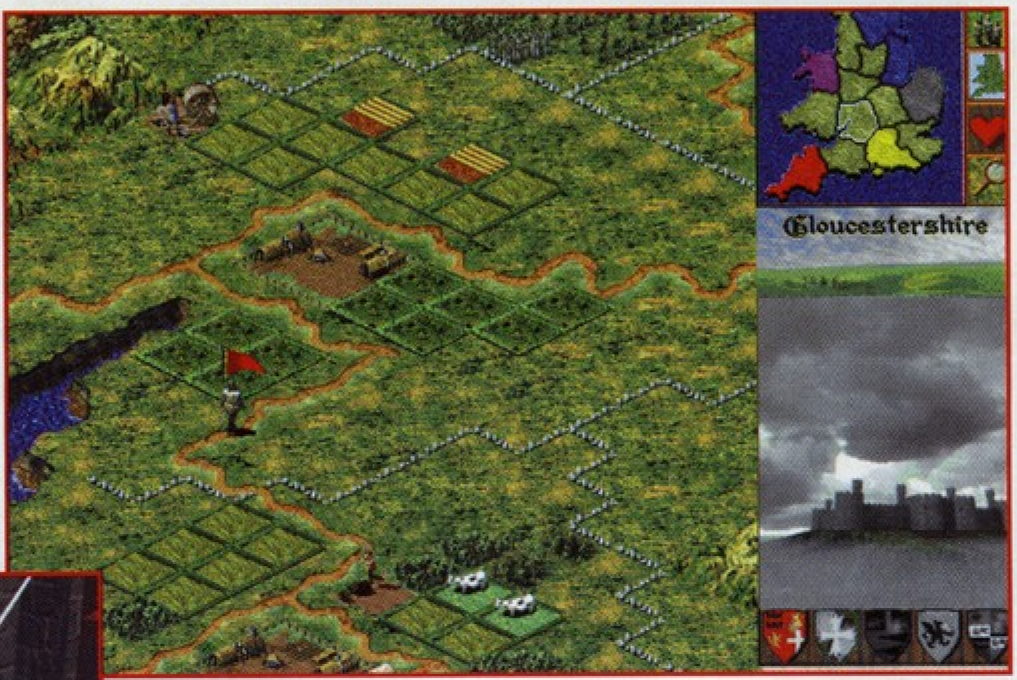
A nagy tornák mellett a világ 281 legismertebb, és legfoglakoztatottabb játékosáról, életútjáról is olvashatunk ismertetőt. Ezek közül is kiemelkedik 12 ember (pl. Pelé, Puskás, Franz Beckenbauer vagy Johann Creuff), akiket a sportág legnagyobb egyéniségeinek tartanak – róluk egy-egy videókkal és kommentárral bőségesen kiegészített élettörténetet mutat a program.

A fent említett kategóriák mellett megismerkedhetünk a programban a 193 futball-nemzet eredményeivel, tornákon mutatott szereplésével, a világ legismertebb klubjaival (egy magyar sem volt köztük), a nagy múltú stadionokkal, és 26 történelmi mérkőzéssel. Ha meguntuk az adatok közötti matatást, akkor megszerzett tudásunkat próbára tehetjük a kvíz-játékban. A program folyamatos frisségéről pedig az on-line frissítési lehetőség beépítésével gondoskodtak. A program egy nagyon igényes multimédia kiadvány a fociról, természetesen a teljesség igénye nélkül. Minden olyan fontosabb adatot tartalmaz, amit egy „foci-tudornak" ma tudnia illik. Végül néhány statisztika a programról – van benne: 87 videoklip – 40 percnyi anyag, 400 kép,140000 szó. Aki erőteljesen érdeklődik a téma iránt az jelenleg nem-igen talál jobb összefoglaló munkát.

Charlie

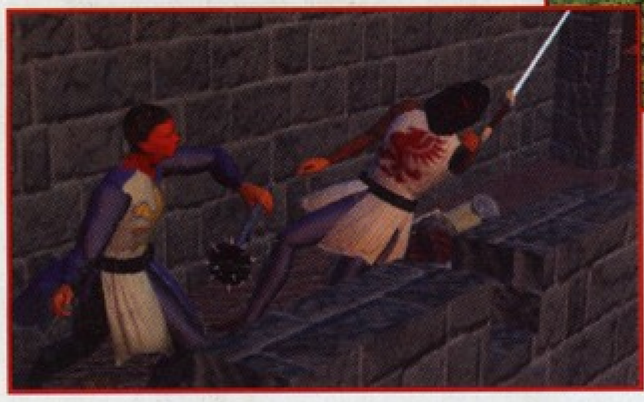
Lords of the Realms II

SIERRA
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 6.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 34MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



TÖRJ A TRÓNRA!

Gondolom sokaknak ismerősen cseng a program neve. A Lords of the Realms első része valljuk be, nem



aratott osztatlan sikert. Ennek oka jórészt a csaták kidolgozottsága volt. Most ismét a XIII. századi Angliában járunk, az örökösödési háborúk idején. A játékosok középkori bárók szerepében vívhatják ki maguknak a mindent jelentő hatalmat, a trónt. A körökre osztott játékmenet megmaradt. Egy kör egy évszak, úgyhogy akad tennivaló bőven; gondoskodni a lakosságról, irányítani a munkálatokat, politizálni, fegyverkezni, kastélyt tervezni és építtetni, hadsereget toborozni és természetesen hódítani. A program első részéből annyira hiányzó hangulatos és profin kivitelezett csaták már real-time zajlanak. Igaz a csatákat nem kell feltétlenül lejátszanod, bár általában érdemes.

A programban – akár hálózatban is – legfeljebb öten játszhattok együtt. Biztos kellemes, de bevallom, ha hálózat körébe kerülök, valahogy a Diablo mindent maga mögé söpör, bármennyire is szeretem a stratégiákat.

A játékmenet két részre oszlik. A megyeszinten évszakról évszakra lebonyolíthatod bokros teendőidet, míg csata esetén egy taktikai rész következik egyenesben megy, ha lekívánod játszani az ütközetet. A megye igazgatása tipikus építgetős, termelős móka. A területen szabályoznod kell a mezőgazdaságot. Egyetlen báró sem akarja, hogy télvíz idején népe éhezzen és előbb-utóbb lázadjon. A jóllakott, boldog és vidám nép hamar növekedésnek indul, márpedig több ember több besorozható katonát jelent. Persze a parasztok nem csupán erre a célra kellenek. A mezőgazdaság és hadászat mellett tartalékolnod kell munkásokat a természeti kincsek kiaknázására és a kastélyépítkezésekre is. Végül nem utolsó szempont, hogy az emelkedő népesség több adózó állampolgárt jelent. A morálnak azonban nem tesz jót sem a nagyarányú besorozás, sem pedig a magas adó. Az előbbi probléma részben megoldható zsoldosok felvételével. Költséges mulatság, de olykor szükséges. Kár, hogy a megfelelő zsoldos csapat a legkevésbé szokott akkor feltűnni, amikor valóban szükséges.

A nép boldogságának fontosságát már ecseteltem. Mégis fontos tudnod, hogy kerekedhetsz felül a gondokon. Ha a nép lázong a következőkkel kísérletezhetsz: megemeled az

élelmiszeradagot, sört veszel nekik a kereskedőtől, csökkented az adókat, csökkented a besorozások arányát.

A mezőgazdaság megszervezése kulcsfontosságú. A rendelkezésre álló földeken lehet kopár ugar, gabonamező, legelő, de sújthatja azokat árvíz vagy aszály is. Aki még emlékszik a vetésforgóra, annak nem lesz nehéz dolga, csak ne felejtsetek el éves szinten gondolkodni, különben nem lesz mit aratni.

Az ipari rész a fakitermelést, a kőfejtést, a vasbányászatot, valamint a kovács tevékenységének irányítását rejti. Ne felejtsem a várépítkezést sem! Ez utóbbi feltétele a kastély kiválasztása ezután következhet a kivitelezés. Gondolom a megváltozott harcrendszer miatt nem tervezhetjük meg saját várunkat – kár. A szükséges nyersanyagok beszerzése vagy kitermelése után ki kell jelölnöd a munkásokat. Szerintem mindenki lelkes lesz kastélyépítés szempontjából, de azért nem árt tudni azt a pozitív tényezőt, hogy ha a munkálatok befejeződtek, növekedni fognak adóbevételeid!

Az ütközetek kidolgozása rendkívül mutatós, ugyanakkor egyszerű is. Parasztok, íjászok, gyalogosok, számszeríjasok, lándzsások és lovagok szállnak harcba. Minden hadegységnek megvannak a jó és rossz tulajdonságai. Az ostromok természetesen jóval érdekesebbek, mint a nyílt terepen zajló ütközetek. Itt előkerülnek a középkori várostromok fegyverei; az ostromgépek, a katapultok és a faltörő kosok. A kapuk és falak lerombolása, az árok feltöltése nem is olyan egyszerű feladat a védők nyílzápora és a falakról lezúduló forró olaj miatt. Az ostromot két módon nyerheted meg: megölöd az összes védőt vagy eléred a zászlót. Ha megvan a vár, Tiéd a megye is és ha minden megyét elfoglaltál, Tiéd a hatalom.

Elmorfondíroztam kicsit a várostromok új kivitelezésén. Szép is meg jó is, de valahogy ez sem az igazi. Mit tehetnek a védők például? Ástak árkot, öntözgetik a forró olajat, íjászkodnak. Míg az ostromlók igyekeznek átjutni az árkon, lerombolni a falakat és haladni befelé, mint egy gép. Vajon valóban ilyen volt egy középkori várostrom? Kicsit egysíkúnak tűnik, nem?!

Ha nem akarsz azonnal belevágni az alapjátékba, a Lords of the Realm II-ben találsz egy egyéni ízlés szerinti játékszerkesztőt is. Ez nem azonos értékű egy pályaszerkesztővel, de azért felkínálja néhány nagyszerű játék lehetőségét. Rengeteg terep közül választhatsz, játszhatsz Skóciában, Írországban, Franciaországban, Kínában, Európában, Afrikában, Indiában, ... A finom beállítások között pedig eldöntheted a kezdő pozíciókat: játékosok számát, seregek élelmezésével kelljen-e foglalkozni, nehézségi fokozatot, az esetleges kezdőhadsereg és vár méretét, a játékosok rendelkezésére álló tőke nagyságát, hogy legyen-e időlimit, stb.

TIPPEK

Nehéz a játékhoz tippeket adni, hiszen mindenki stratégiája egyéni. Van aki azonnal agresszívan előretör, míg mások inkább egy erős, kiépített

központból szeretnek elindulni. A hadászat sem feltétlenül a csatákat jelenti, hiszen ellenfeleidnek elég nagy problémát okozhatsz gazdaságának megrongálásával. Néhány tanácsom azért lenne:

Szerezz minél több területet.

Az adó ne legyen túl magas, mondjuk 2-4% az ideális.

A csaták leghasznosabb egységei az íjászok, a lovagok és a kardosok. Kb. ebben a sorrendben.

Figyelj a készleteidre, nehogy kellemetlen meglepetés érjen.

Ne elégedj meg egy hatalmas sereggel, jobban jársz ha van négy-öt, még ha kevésbé erős is.

A zsoldosok sokba kerülnek, ám néha nagyon hasznosak. Hogy mi mikor mit ér meg? Előbb-utóbb megérzed.

Hagyd hogy a gép játssza le azokat a csatákat, melyekben embereid parasztok ellen harcolnak. Ha minden igaz, nem lesz veszteséged.

Amíg gyenge vagy, kerüld el az ellenséges seregeket.

A csatában bontsd szét minél több al szárnyra seregeidet. Az íjászok védelméről ne felejts el gondoskodni, ugyanakkor legyen gondod az ellenfél lövészeinek gyors kiiktatására.

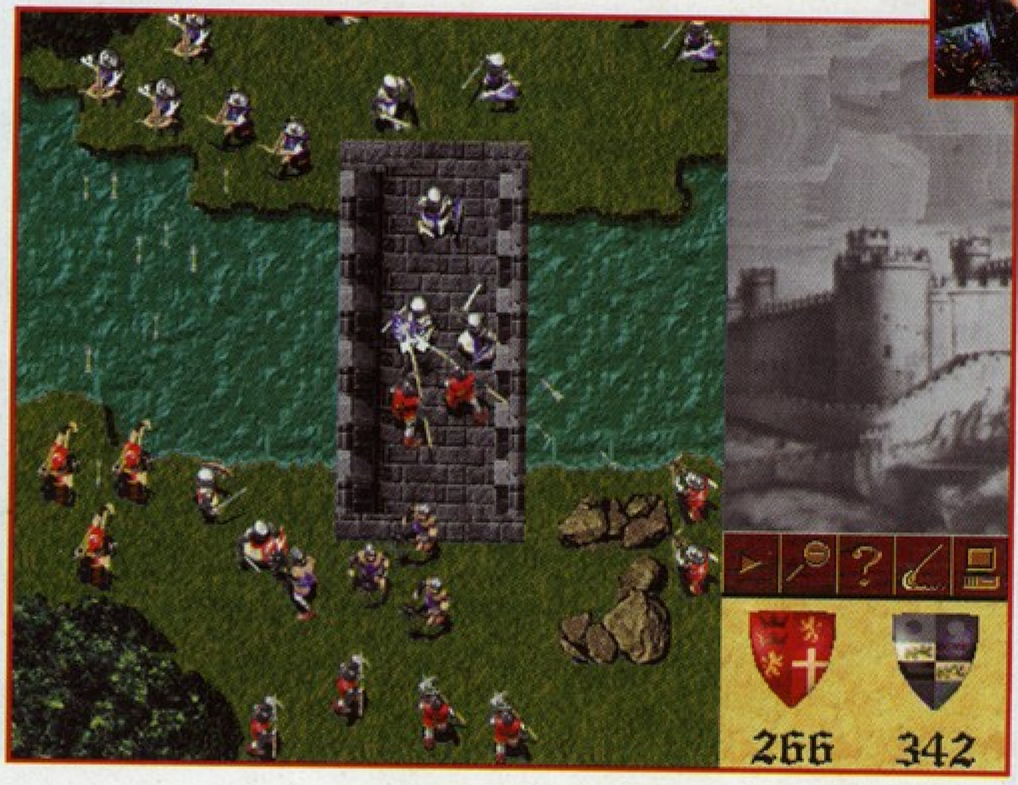
Dolgoztasd meg a kovácsokat. Aki csak teheti dolgozzon, mert sürget az idő és ellenfeleid sem tétlenek.

Ne fogadd meg vakon tanácsaimat, lehet hogy nincs is igazam.

Mit is írhatnék értékelés gyanánt? A program tipikus hódító, birodalomépítő stratégiai játék. Az SVGA grafika és a hangulat remek, mondhatni tökéletes. Nem mondom hogy most már minden tökéletes, de létezik-e az egyáltalán? A játékmenet nem olyan vontatott mint az előző részben volt. Egy kisebb térképen néhány óra alatt eldől ki a győztes.

A Lords of the Realms II szerencsére jóval több mint az első rész kicsit feljavított változata. Az alkotók valóban léptek egyet előre, ezért akinek az előző rész nem tetszett, az se hagyja ki, adjon neki még egy lehetőséget.

Lily



PC GURU

91%

Hangulatos középkori stratégia.

S.P.Q.R.
Római vakáció

GT INTERACTIVE
2xCD, 486DX4-66, Win 3.1, VGA, 6MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

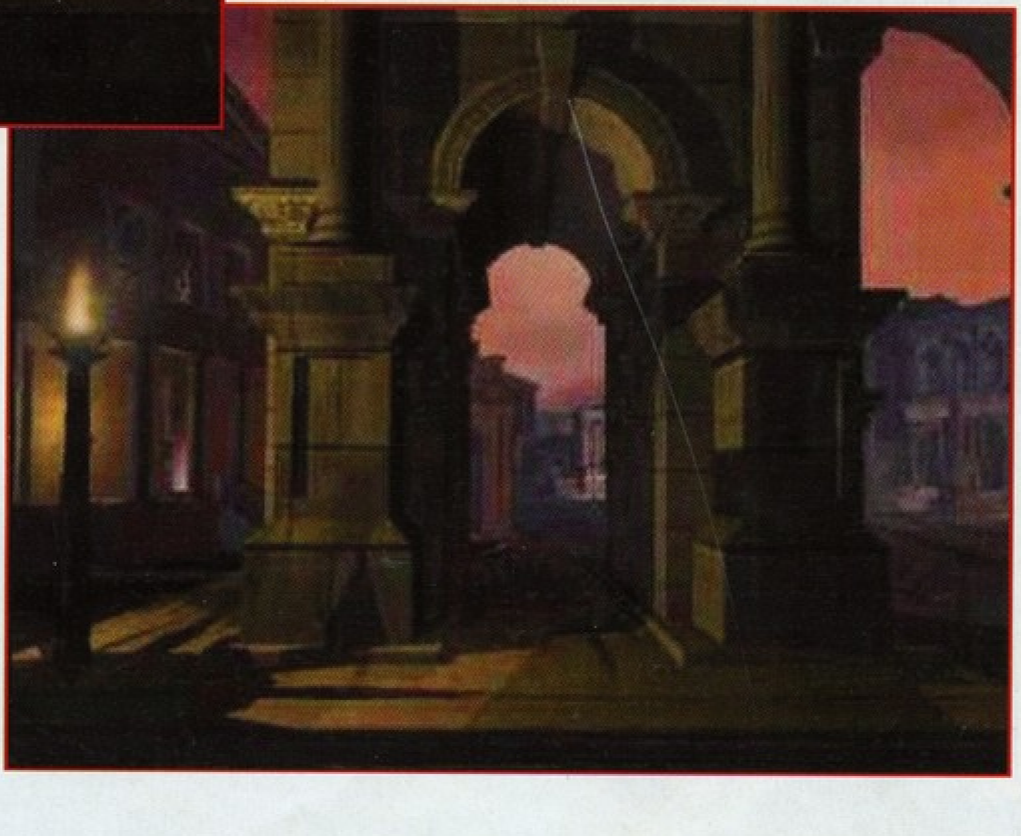
Mindenki biztosan roppant izgatott, hogy milyen stílusú játékot is takarhat ez a furcsa név. Előre kell bocsátanom hogy kár az adrenalinért, ugyanis egy elég halovány kalandocskáról van szó. Persze ha az a szót hallom, hogy kaland, akkor egyből egy Monkey Island kaliber jut az eszembe, de most szó sincs ilyesmiről. Ugye mindenki emlékszik még a The Seventh Guest-re? Ez volt az első játék, amelyik megpróbálta kihasználni a CD-kben rejlő lehetőségeket. Emlékszem mekkora tömeg volt a szerkesztőség 2X-es sebességű CD-ROM-ja előtt, amikor először futtattuk a játékot. Mindenkinek leesett az álla és akkor azt hittük, ennél jobb nem lehet a grafika. Azóta eltelt néhány év és az a program stílust teremtett. Gomba módra szaporodtak a renderelt kalandok, melyekben az interaktivitást néhány idióta puzzle megoldása jelentett. Őszintén szólva soha nem szerettem az ilyen puzzle-s kalandokat, pedig szeretem a fejtörőket.

Az S.P.Q.R is egy hasonló jellegű valami. Különbség csak a cselekmény idejében akad. Ott egy hatalmas kastélyban bonyolódik a cselekmény, itt pedig az ókori Róma utcáin. A római birodalmat és a Császárt halálos veszély fenyegeti. A látnokok szerint az év végére bekövetkezik egy tragédia, mely az egész római birodalmat térdre fogja kényszeríteni. A mi feladatunk megállítani ezt a veszedelmet. Egy ismert perzsa látnok meg is tudta nevezni a birodalom végzetét. Úgy hívják, Calamitus. A játék elején össze kell gyűjtenünk öt rangos római polgár naplóját, melyekben értékes információk rejtőzködnek. A nyomozás során döbbenünk rá, hogy az öt polgár között kell lennie a titokzatos és veszélyes idegennek. Még jó, hogy ő nem tudja, hogy a nyomában vagyunk, s ezért nem is gyanakszik. Sorra követi el a gaztetteit. Nincs más dolgunk, mint elmenni az esetek helyszíneire és bizonyítékokat gyűjteni. Ennyi körülbelül a történet, de senki se vonjon le messzemenő következtetéseket belőle.

A kivitelezés bizony elég gyatrán sikerült. Nem tudom elképzelni, hogy ez a program sikert tudna aratni a piacon. Hiszen annyi szép és jó kalandjáték van, hogy lassan Dunát

lehet velük rekeszteni. Az S.P.Q.R igazából csak állóképek halmaza. Nagyon kevés az összekötő animáció, ami egy ilyen esetben szinte megbocsáthatatlan. Talán mondanom sem kell, hogy csak Windows alá írták meg, tehát egy kicsit lassú a dolog. Jó hír viszont, hogy Windows 3.1 alatt is megy (háromszoros hurrá a Microsoft-nak). Nem is értem mi ez az ellenszenv irántuk? Hiszen ők csak jót akarnak nekünk és az alkatrészgyártóknak. Ennél a programnál például bebizonyították nekem, hogy milyen édeskevés az a 16 MB RAM, ami a gépemben van. Éppen itt lenne az ideje, hogy megduplázzam a számát. Aztán arról a gagyi 6X-os CD-ROM-ról jobb ha nem is beszélek. Ha 12X-es lenne, akkor biztosan nem maradna ott a kép, amikor elkezd tölteni egy másikat a gép. Ebből a néhány kis sorból kiderülhet, hogy nem igazán vagyok megelégedve az S.P.Q.R-rel. Roppant mód tud idegesíteni, ha egy játékkal már egy napja játszom, de még igazából semmi érdemleges nem történt. Az egy nap alatt egy árva lélekkel sem találkoztam Róma utcáin. Azért ennél már akkoriban is többen éltek Itáliában. Semmi más dolgunk nincs, mint minden házba bemenni és megcsinálni az ott található apró puzzle-kat. Persze ezek nem túl nehezek, hiszen akkor még valaki elakadna bennük.

Van egy olyan sanda gyanúm, hogy ez nem is játék, hanem egy oktató CD. Ha annak árusítanák akkor nem is lenne semmi probléma. Rengeteg mindent meg lehet tudni a világ akkori fővárosáról és a rómaiakról. Az összes térkép kézzel rajzolt és gyanítom, hogy elég korhű is. Látszik, hogy rengeteg munkát belefeccöltek a készítésbe, de ez bizony kevés. A kutyát sem érdeklik az apró részletek, ha a lényeg, vagyis a mag, nem elég érdekes. Itt pontosan erről van szó. Én igazán értékelem ezeket a történelmi érdekességeket, de a fene megette az egészet, ha unatkozom a monitor előtt. Elég pihent lelkivilág kell még egy normális játék megcsinálásához is, nem hogy egy ilyenhez.



Előfordulhat azonban, hogy akad néhány egyén aki vállalkozik a nagy feladatra, és pénzt ad ki az S.P.Q.R-re. Segítek nekik egy kicsit az elindulásban, mert még azt hiszik, hogy szándékosan hallgatom el az információkat.

Egy földalatti szobában kezdődik a program, melynek a kijáratát egy rácsos ajtó zárja el. (Arra azért kíváncsi lennék, hogy is kerültünk oda be!) Forgolódjunk egészen addig, amíg egy olyan képernyőhöz nem érünk, ahol egy kerékszerű valami látható. Most nézzünk le és vegyük észre, hogy a kerék nyele a földön fekszik. Iszonyatos agymunka után hozzuk összefüggésbe a két tárgyat és vigyük a botot a kerékhez. A nagy találkozás után szabaddá vált az út kifelé. Egy laboratóriumba jutunk, ahol egy hatalmas gépezet csak arra vár, hogy beindítsuk. Itt indul a tényleges játék, amibe már a fent említett okok miatt, nem volt lelkierőm belemelegedni a teljes végigjátszásba.

Persze az vesse rám az első követ, aki valóban végig is megy rajta.

Az értékelésre nem igazán fogok sok szót fecsérelni. Ennyiből talán kiderülhetett, hogy nem ezt a játékot fogom jelölni a hónap játéka címre. Nem is ajánlom senkinek a végigjátszását, gondolom mindenki talál magának kellemesebb elfoglaltságot is.

Mocsy

PC GURU

70%

Letűnt kor letűnt játéka.

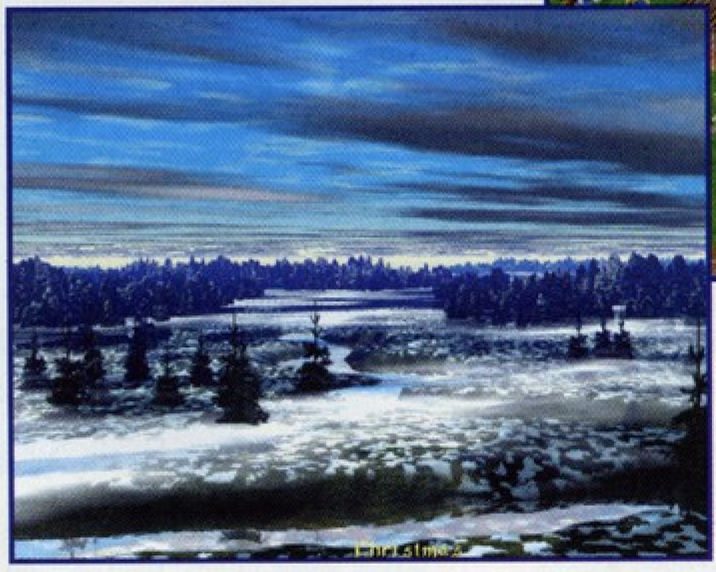
Settlers II
Mission Disk

KIHÍVÁSOK ÉS HÓDÍTÁSOK

Mivel a világon több mint 300.000 Settlers II CD-t adtak el, úgy hiszem sokak számára szívdobogtató az a hír, hogy a Blue Byte végre megjelentette a programhoz a tavalyi év végére beígért küldeteslemezt. A Mission CD nem csupán tucatnyi új küldetést jelent a már megszokott négy kultúra számára, hanem a lelkes játékos végigkalandozhatja és hódíthatja Földünk tájait; felfedezheti Ázsia dzsungeleit, Afrika sivatagjait, Európa hegyeit, völgyeit és többek között az északi vidékek hóborította területeit is (!!!). Sőt, ennél sokkal többet is tehet! Nem borzolom tovább a kedélyeket, igen a CD-n van pályaszerkesztő is. Ez az a pont, ahol minden Settlers-fun számára megadatott a határtalan játék lehetősége és elérkezett álmai beteljesülésének ideje. Nem kell többé új küldetésekre és pályákra várni, mert készíthet mindenki magának és egymásnak, és Settlers-ezhet örökkön-örökké…

A legfontosabb amit tudnotok kell, hogy a Mission CD nem működik a Settlers II nélkül, a már felinstallált játékra kell telepíteni. Miután ez megtörtént ugyanúgy játszhatsz a „régi" pályákkal és küldetésekkel is, csak megjelenik a New Missions opció, ahol Földünk hét kontinensét hódíthatod meg. A kiindulópont Európa. Talán kevésnek tűnik a hét küldetés, de csak első ránézésre. A számadat valóban kicsi, ám egyes pályák felérnek akár hárommal is, nem egy álmatlan éjszakát okozva a játékosoknak.

Az Unlimited Game tartalmazza a saját pályáidat (own maps), a régieket (old maps) és az újakat (new maps). Ez utóbbi tizenkét scenario mindent felsoroltat, amit a Settlers-ből ki lehet hozni. Igazán fordulatos, hosszan tartó és újszerű pályákat találsz itt, s szerencsére egyik sem nevezhető könnyűnek. Én most például a Green Meadow pályán játszom, ajánlom mindenkinek a figyelmébe, mert nagyon kellemes, ugyanakkor van benne kihívás is.



Magáról a programról ennyi elég azt hiszem, mert a kezelőfelületek, ikonok és egyebek nem változtak semmit. Aki esetleg most ismerkedik vele, az lapozza fel a PC GURU 96/07 számát. Azért megsúgok egy titkos tippet, közvetlenül az alkotóktól: a gördülékenyebb játékmenet érdekében, ne építs egy kontinensen vagy szigeten egynél több kikötőt! Saját tapasztalataimról pedig csupán annyit, hogy ne bízd el magad, és őrizd jól a HQ-t, mert nem egy ellenfél szereti közvetlenül azt támadni, amint lehet. Egy viszonylag gyenge ponton áttöri a védelmet és a központi épületet ostromolja. Hasznos stratégia és veszélyes is!

A PÁLYASZERKESZTŐ

Bármely játékról is legyen szó, igazán élvezetes és működő pályát szerkeszteni nem könnyű feladat. Ha komolyan veszi az ember a dolgot, szán időt annak megkonstruálására és tesztelésére is, mielőtt odaadja barátainak vagy esetleg felküldi az Internetre. A meglévő elemekből újat és eredetit, valami ötletest létrehozni igazi kihívás. Tehát senki ne kapkodjon, szerintem először érdemes megtanulni, az amúgy rém egyszerű pályaszerkesztő használatát és azután nekilátni egy komolyabb munkának.

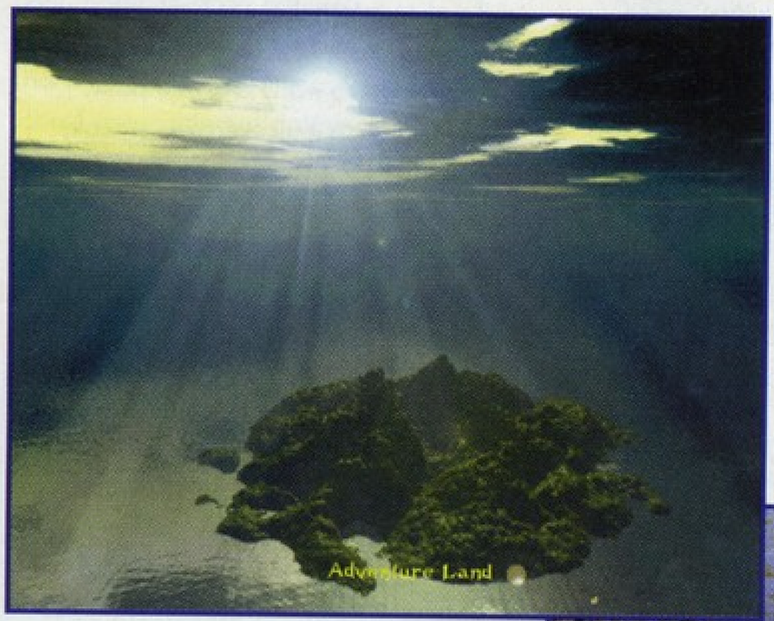
Amint elindítod a pályaszerkesztőt megjelenik előtted egy hatalmas óceán. Az ablakban kiválaszthatod mekkora és milyen típusú világot akarsz létrehozni. A legkisebb méret 32X32, míg a legnagyobb 256X256. Három típusból választhatsz: Greenland, Wasteland és Winter world. A megfelelő paraméterek beállítása után a create world parancsra a gép elkészíti a világot.

Alapállapotban itt is csupán egy hatalmas ősóceán terül

el. A Te feladatod lesz benépesíteni ezt a világot!

A képernyő alsó részén felsorakozó ikonokat használhatod erre a célra. A bal oldalon találod a konkrét építkezés lehetőségeit. Az első ikon funkciója végül is csupán annyi, hogy segítségével emeld, illetve csökkentsd a talajszintet. A második ikon az ebben a világban választható területek típusait sorakoztatja fel; vizet, lávát, sivatagot, hegyeket, mezőket, mocsarat, stb. Ezek jobb alsó sarkában kis szimbólumokat találsz. Ezeket segítő szándékkal helyezték oda és a következőket jelentik. Koponya – itt semmi sem építhető. Ház – házak, utak létesíthetők. Csákány – bányák, utak építhetők. Nincs jelölés – csak utakat lehet itt átvezetni. Nem szabad elfelejtened, hogy a terjeszkedés feltétele katonai épület emelése, lehetőleg a meglévő határ közelében! Minden játékos számára biztosítanod kell a terjeszkedés lehetőségét.

A harmadik ikon a növényvilágot képviselő fák kihelyezését teszi lehetővé. A következő ikon ad lehetőséget a föld javainak elrejtésére. Természetesen érdemes ezt hegyvidéken elkövetni, mivel csak ott létesíthető az ezek kiaknázására szolgáló épület, pontosabban szólva bánya. Talán kevésbé fontos, ám



szemet gyönyörködtető (esetleg storyhoz kapcsolódó) „tereptárgyak" kihelyezésének lehetőségét rejti az ötödik ikon. Ki-ki ízlése szerint szórhat szét a világban például gombákat, kavicsokat, csontvázakat, ilyesmiket. A hatodik ikon alatt az állatvilág képviselőit találod; rókát, kacsát, őzet, nyuszit,… Ők lesznek a játékosok vadászainak esetleges áldozatai és a terep fő hangadói is (háp-háp-háp). A bal oldalon felsorakozó ikonok közül az utolsó a játékosok számának beállítását és a kezdőpontok kijelölését teszi lehetővé.

Ezt mondjuk ne felejtsd el beállítani semmiképpen.

A jobb oldali ikonok általános funkciókat tesznek lehetővé. Az első segítségével megvizsgálhatod hogy az adott terepen mit helyezhetsz ki és mit nem. Gondolok itt a különböző épületméretekre. Ezt mindig nézd meg, legkésőbb a pálya befejezése előtt, hiszen a szemet gyönyörködtető búzamezők nélkül talán nem is Settlers a Settlers, nem igaz?!

A második ikonnal hívhatod elő a térképet. Ez gyorsabb mozgást és egyfajta áttekintést is lehetővé tesz a pályaszerkesztő számára. Egyesek a sarokból indulnak, míg mások középtájáról, kinek hogy tetszik. A harmadik ikonnal kezdhetsz új világ megálmodásába, a negyedik segítségével pedig tölthetsz, menthetsz, valamint tesztelheted is az aktuális pályát (best!).

Mielőtt elégedetten hátradőlnél; igen kész vagyok, és azt hinnéd túl vagy a nehezén, nézd meg kiállja-e az elkészült pálya a hétpróbát!

1. Nem megy-e a nagyság a minőség rovására? A nagy felület még nem garancia az élvezetes játékra, viszont növeli a hibák létrehozásának esélyeit. Az igazság az hogy a legkisebb pályák jelentik a legnagyobb kihívást.

2. A nélkülözhetetlen természeti kincsekből (pl. víz, táplálék) jut-e elegendő mindenkinek? Akár készíts egy listát, amin szépen kipipálhatod, hogy van-e élelemszerzési lehetőség, erdő, kő, stb.

3. Egyenlőek-e a játékosok számára teremtett feltételek? Ne az határozza meg a pálya nehézségét, ki mekkora készlettel és feltételekkel kezd. A jóérzésű dicsőség kulcsa a nagyjából azonos kezdő feltételek nyomán elért győzelem.

4. Nem raktad csurig tele a térképet? Kellene helyet hagyni az épületeknek és sík területeket a mezőknek (persze ha van más élelmiszerforrás, akkor ez elhanyagolható)!

5. Van-e elég ásványi anyag a hegyekben? Ne felejtsd el mennyire fontos az arany és milyen aránytalan hátrányba kerül, akinek nincs.

6. Egyenlő helyet biztosítottál a játékosok számára? Esetleg ha akarsz nehezíteni, határolj el magadnak kisebb helyet.

7. Biztos, hogy birodalmad minden területe elérhető? Vigyázz a mocsarakkal, sivatagokkal és a vízfelületekkel!

Ha a pálya minden feltételt teljesít, nosza, küldd el a Blue Byte-nak. Ha igazán jó, hamarosan megtalálod web oldalaikon.

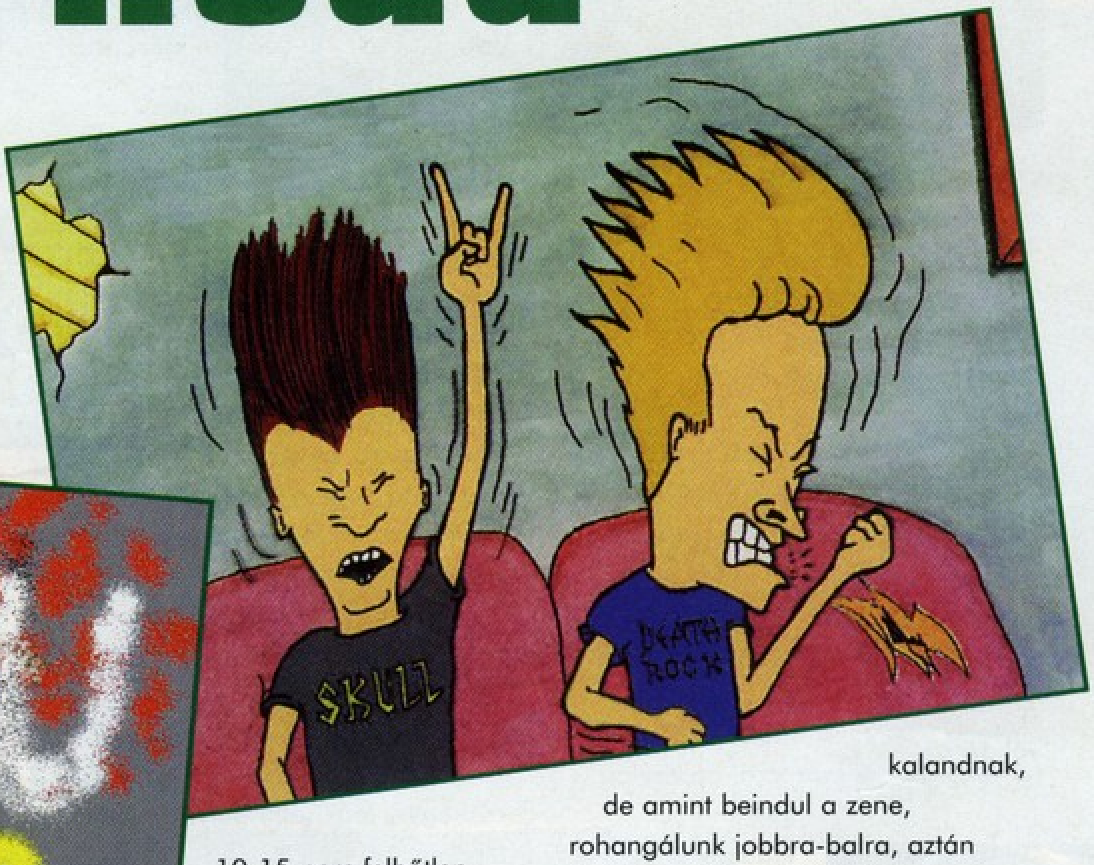
Nagyjából ennyit volt érdemes megemlíteni a Mission CD-ről. Az értékelés egyértelmű, ez a program minden Settlers rajongó számára kötelező darab. Az új pályák élvezetesek és cseppet sem könnyűek, a hangulat a szokásos minőség, az editor pedig könnyen kezelhető, áttekinthető, ugyanakkor mindenre kiterjedő.

Lily
Lily@p66.bedrock.fido.hu

PC GURU
96%
Best. No comment.

Beavis and Butt-head

VIACOM
2xCD, 486DX-66, Win '95, SVGA, 16MB RAM, 8-60MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



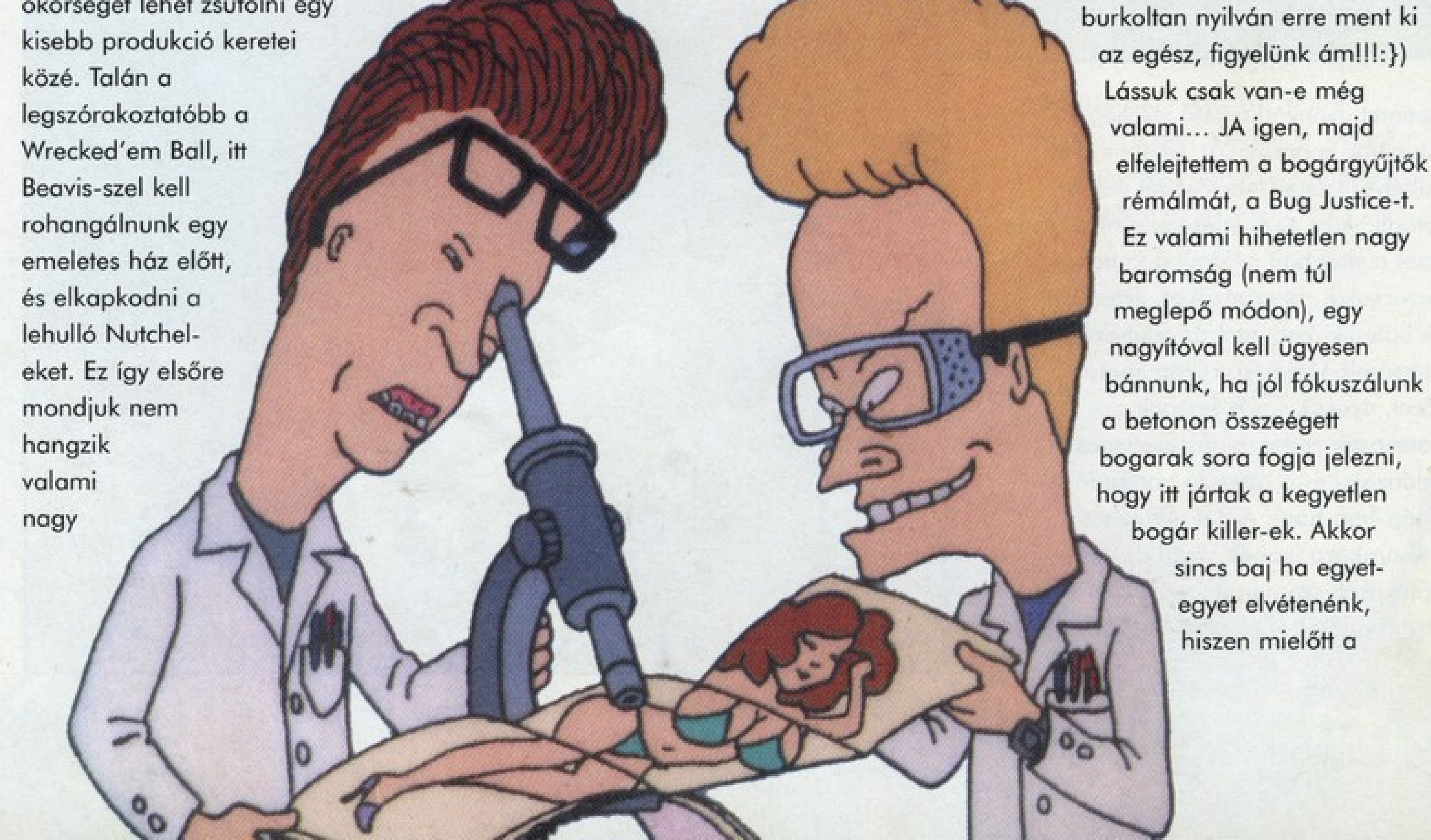
MINDEN MENNYISÉGBEN

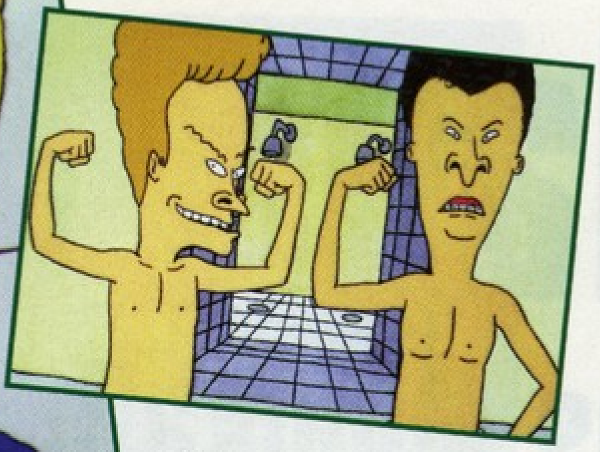
Biztos vagyok benne, hogy senkinek nem kell bemutatnom Beavist-t és Butt-head-et, az MTV sajátos rajzfilm „hőseit". Jeee...jeee...cool...hehe...hehe...life is sucks!... mindez idétlen mély hangon, talán így már mindenki számára világos kikről is van szó. Persze a népszerűségnek ára van, előbb-utóbb szerepet kell vállalni a computerek világában is. (Találkozhattunk velük a TV-ben, pólókon, plakátokon, bögréken, szexis alsóneműkön... vagy ilyen nem volt???) A Virgin és az MTV igencsak összeszedte magát és közös produkcióban egy egész sor (szám szerint négy) Beavis and Butt-Head-es játékot hozott össze. Közös jellemzőjük, hogy az egésznek vajmi kevés értelme van, ebből a szempontból leginkább a Monty Python játékokhoz tudnám hasonlítani őket, felesleges időtöltés, jó szórakozás. Persze nem szabad ám lebecsülni ezt a kategóriát sem, hiszen rohanó világunkban jól jöhet 10-15 perc felhőtlen kikapcsolódás. Ilyenkor elsötétül a képernyő....

LITTLE THINGIES

A CD-n hét kisebb akcióprogram kapott helyet, ebből sajnos néggyel már találkozhattunk egy korábbi kalandjáték színesítéseként. Ennek ellenére nem érzem erőltetettnek a dolgot, inkább tipikus példája annak, hogy némi kreativitással mennyi ökörséget lehet zsúfolni egy kisebb produkció keretei közé. Talán a legszórakoztatóbb a Wrecked'em Ball, itt Beavis-szel kell rohangálnunk egy emeletes ház előtt, és elkapkodni a lehulló Nutchel-eket. Ez így elsőre mondjuk nem hangzik valami nagy kalandnak, de amint beindul a zene, rohangálunk jobbra-balra, aztán fejünkre esik az első fürdőkád, meg amit csak el tudunk képzelni, nos akkor el fog ragadni a láz, és nem fogjuk tudni abbahagyni. Legalább jó 10 percig, ilyenkor jöhet egy kis gusztustalankodás a Hock-a-Loogie-val. A szereplőválasztás után nincs más dolgunk, minthogy az iskola tetejéről köpködni kezdjük az alant elhaladókat. Itt már „gondolkodni" is kell, hiszen a képernyő végében szágjampiuldozó jampik a piros Cadillac-ben, illetve a táblán futkosó mókus több pont, mint a közeli padkán járőröző igazgató. Azt, hogy egyáltalán le lehet-e győzni ezt a programot megmondom őszintén nem tudom, hiszen az egyre növekvő ponthatárok mellett, hamarosan be fog lépni hevesen tiltakozó gyomrunk is a játékba. Ilyenkor érdemesebb csendesebb vizekre evezni, irány a Change It. Egy halom TV képernyőt kell a megfelelő adóra hangolnunk, azt, hogy milyen szisztéma szerint, egyelőre rejtély maradt előttem.

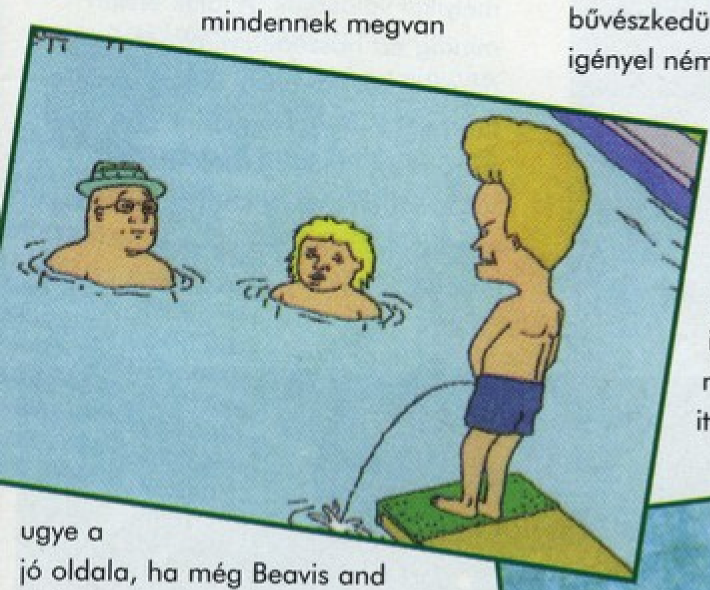
Pedig nagyon lelkesen klikkelgettem az egérrel, de ez kevés volt az üdvösséghez. Hibázni is lehet!!!:}}, ilyenkor mínuszba ugrik a teljesítményünk. A stúdiók világából kiszabadulva irány a közeli park. Persze tipikus bajkeverők a srácok, egy békés teniszparti válik „véres" labdaharccá. Akkor leszünk a legjobbak, ha még a pályára lépés előtt jobb belátásra bírjuk az ellenfeleket, bumm fejbe egy teniszlabdával. Illetve ne felejtsük el a MÓKUST, a közellenséget, akire ismét nagyobb pontszámért vadászhatunk. (Nagyon rájár a rúd a mókusokra ebben a kis akciójátékban, burkoltan nyilván erre ment ki az egész, figyelünk ám!!!:}) Lássuk csak van-e még valami... JA igen, majd elfelejtettem a bogárgyűjtők rémálmát, a Bug Justice-t. Ez valami hihetetlen nagy baromság (nem túl meglepő módon), egy nagyítóval kell ügyesen bánnunk, ha jól fókuszálunk a betonon összeégett bogarak sora fogja jelezni, hogy itt jártak a kegyetlen bogár killer-ek. Akkor sincs baj ha egyet-egyet elvétenénk, hiszen mielőtt a





szerencsétlenek kiérnének a veszélyzónából, egy hanyag mozdulattal eltaposhatjuk őket. Nincs menekvés!!!

Túl a produkciók nagy részén zúgó fejjel, megállapíthatjuk, hogy jóból is megárt a sok, ilyenkor már mit nem adnánk egy kis Discworld2-ért, de azért hajt a kíváncsiság (meg hát muszáj is), és benézünk a helyi gyors éttetembe. Ahol azért elég lazán értelmezik a mindent a vevőért elveket, azért ez is egy jó mulatság, főleg ha emlékezünk az ominózus MTV-s részre, mikor is két punk alaposan helyrerakja a nagyszájú kiszolgálókat. Itt most mindenért bosszút állhatunk, még csak az sem kell, hogy irritáljon az illető, „kínáljuk" meg egy adag hamburgerrel. (Szerencsétlenebb sorsú gyors étterem dolgozók előnyben, hiszen nekik könnyebb beleélni magukat a szituációba, mindennek megvan



ugye a jó oldala, ha még Beavis and Butt-Head rajongók is, itt az álom játék.)

Az Air Guitar egy könnyed kis levezető, nincs igazából akció, csak hangokat vehetünk fel, lejátszatjuk, és örülhetünk neki. Ennyi lenne a Little Thingies, azt hiszem ismervén a rajzfilm stílusát, csalódást senkinek nem okozott a játék, talán ő a sorozat ékköve.

CALLING ALL DORKS

entertainment utility

Nagy divat manapság a Windows-os háttérkép cserélgetése. Élő példaként Delnek holmi vadászgépek repkednek ki az „ablakon", nálam pedig Lara tekint vissza a monitorról (hiába no!.. odavan értem!:}). Egy-egy jobb kép sok mindent megér, hiszen büszkén mutogathatjuk bárkinek, nem beszélve arról, hogy otthonosabbá varázsolhatjuk azt a környezetet amit nap mint nap használunk. A másik ilyen céltábla a kurzor, ennek Laza a specialistája, régebben hetente változtatta a gépen, mostanában már nincs ideje ilyenekre.

Amennyiben elhatározzuk, hogy nekikezdünk a fent említett változtatásoknak, a legegyszerűbb ha bescanneljük a nekünk tetsző képet, majd Photoshop-ban bűvészkedünk vele egy sort. Mivel ez igényel némi technikai hátteret, jó segítség a Calling All Dorks. Persze csak azoknak akik rusnya Beavis and Butt-Head-es képeket akarnak látni a bejelentkezéskor, én inkább maradok Lara-nál. Ettől függetlenül van itt minden ami szem-szájnak ingere, jó néhány háttérkép, egy rakás hanghatás, illetve egy kisebb program a kurzor „meghülyítésére". Természetesen a képek minősége kifogástalan, így aki szükségét érzi, hogy itt is lássa kedvenceit, annak érdemes lesz megszerezni a CD-t.

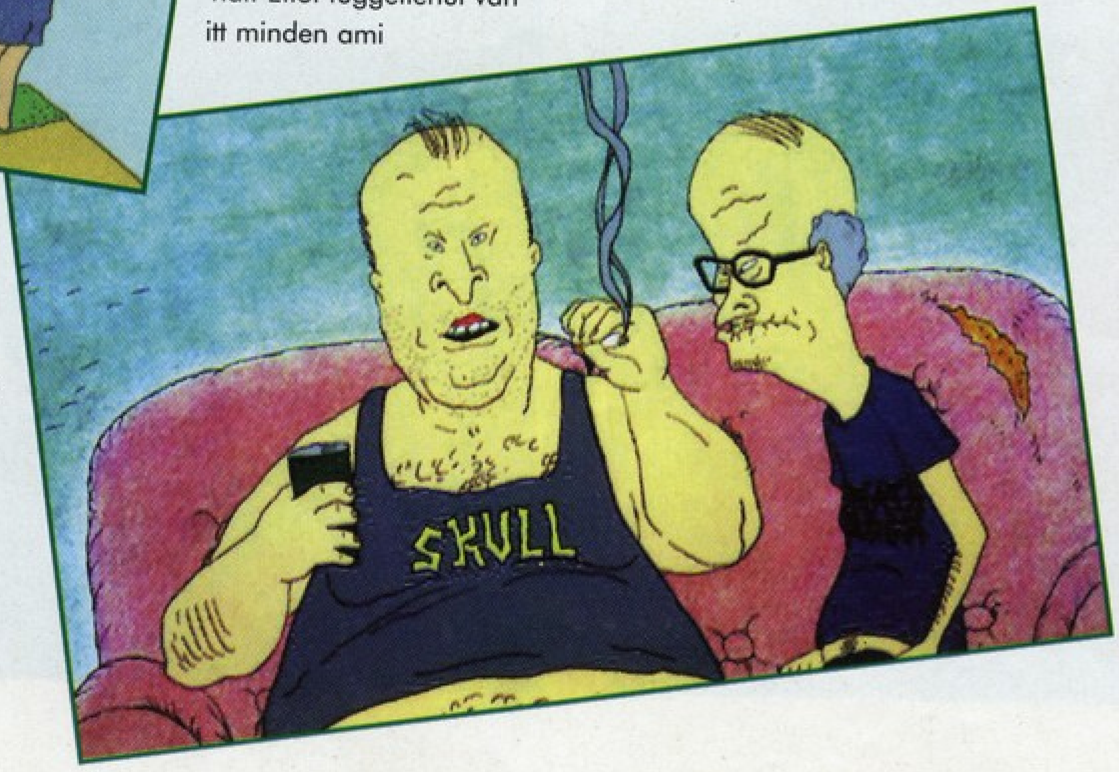
SCREEN WRECKERS

Törjük szét a képernyőt, romboljuk le, tegyük lehetetlenné a munkát. Ennek a jegyében született meg a sorozat harmadik darabja, a Desktop Distortion. Képzeljétek el azt a szituációt, hogy gyanútlanul szerkesztünk egy táblázatot excel-ben, mikor is megjelenik a képernyőn Beavis és munkához lát. Jó esetben kiírja hatalmas színes betűkkel, hogy this sucks, rosszabb esetben lefújja az egész képernyőt ami nagyjából úgy fog kinézni, mint egy graffitik-től hemzsegő fal. Mondjuk az sem semmi ha a háttérképen fekete mancsok lenyomatát találjuk, mintha valaki festékes kézzel végigtapogatta volna a monitort. Ilyen és ehhez hasonló baromságokkal találkozhatunk a CD-n, csak megszállottaknak ajánlom.

Bár hátra van még egy program, sajnos időm már nem volt megnézni, így annyit tudok róla, hogy valamiféle vetélkedőről van szó. Ami nagyon jópofának tűnik, többen is játszhatják (max. 3-an), illetve érdekesség hogy a CD-n helyet kapott a MAC formátum is. Természetesen kell hozzá némi angol nyelvtudás, illetve mivel végig kiírja a szöveget, akár angol tanulásnak is hasznos lehet.

Őszintén szólva a végére már igencsak elegem lett a Beavis and Butt-Head-es baromságokból, annak ellenére, hogy a produkciók nagyon igényesek, és tökéletesen visszaköszön az a hangulat amit már megszokhattunk a TV sorozat darabjai alatt. Mióta kódolták az MTV-t erről az élvezetről sokaknak le kellett mondaniuk, így duplán jól jön, hogy lehetőségünk van a gépen is egy kis szórakozásra. Csak hát nekem kicsit tömény volt ennyi hülyeség egyszerre, annál is inkább, hogy most vannak új kedvencek a Two Stupid Dogs, illetve Dexter személyében (egy no girl zone tábla a háttérben).

Csongor the Shoebaron



PC GURU

75%

Nem más, mint amire számítani lehetett.

Bedlam

Mezítlábas ólomkatona

MIRAGE/GT INT.
2x CD, 486DX2-66, MS-DOS 6.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 100MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Mostanában kezdenek divatba jönni a furcsa nevű, néha kiejthetetlen nevű játékok, a Bedlam is valami hasonló szindrómában szenved. Egyébként a kicsikét a GT forgalmazza, mostanában úgy látszik a híres Quake cég kicsit lejjebb adta a mércét, legalábbis ami a játékok színvonalát illeti (a mennyiséggel nem lehet problémánk).

Ismerkedjünk meg tehát a Bedlam-mal. Első ránézésre egy stratégiai játékot sejtünk a dobozban, azonban nagyon hamar ki fog derülni, hogy inkább egy akció játékkal van dolgunk, mely nagyon szeretne valamiféle stratégia image-t is felvonultatni, azonban ez nem igazán sikerül neki. Igazából a Crusaders sorozathoz tudnám hasonlítani a game-t, azzal a nagyon nagy különbséggel, hogy itt inkább a nagy számú ellenségre és az enyhén szólva is pofátlanul elhelyezett különféle kis kapcsoló bigyókra került a hangsúly, és nem a játékos ügyességére.

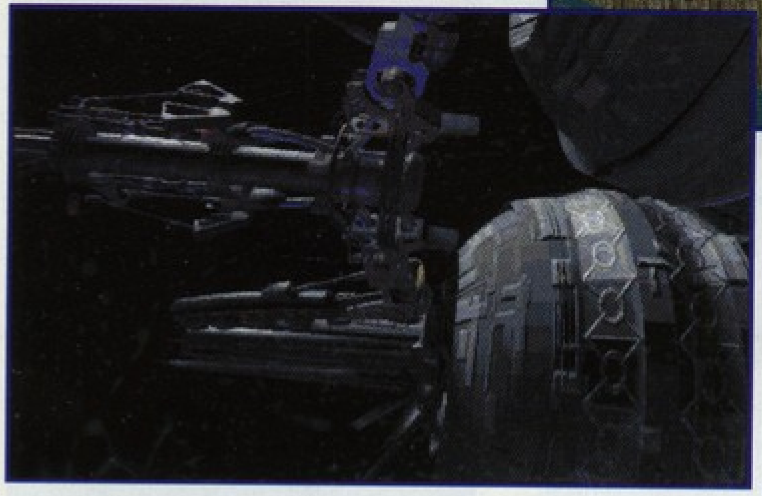
Ismerkedésünket egy primitív teszt szigeten kezdhetjük el, ahol is megismerhetjük a leglényegesebb pályaelemeket. Minden küldetésünket egy szigeten kezdjük meg, mely 5 nagy zónára és ezen belül 5-5 kisebb részre van osztva. A zónákon szabadon választhatjuk ki a következő területet, de csak akkor mehetünk át a következő zónába, ha az összes területet lepucoltuk. Két ajtó nyílik a háttérben, a jobb oldali a Briefing Room-ba (itt kapunk eligazítást a terepről), a bal oldali pedig az Armoury szobába nyílik, ahol is a karcsún előbukkanó robot, lépegető, sikló, droid (a játék megtekintése után mindenki válassza ki a neki szimpatikus megjelölést) különböző felfüggesztési pontjaira akaszthatunk némi felszerelést. Kezdő játékosoknak ajánlanám az Auto funkciót, mely segítségével a gép felpakol mindenféle mütyürt a robotra. A későbbiekben majd rá fogunk jönni, hogy a felszerelés 40-50%-a teljesen felesleges (bár baromi jól néz ki), mivel úgy is mindig általában egy fajta fegyvert fogunk használni, csak néhány speciális esetben lehet mindenfélére szükségünk. Lássuk tehát sorban a típusokat a saját rendszerezés szerint, mivel a gép nem csoportosítja őket:

Needler Cannon-ok: három típus létezik belőle, a kilőtt lövedékek (1-2-3) számát illetőleg. Igazából csak a kezdeti időszakban lehet eredményes, hiszen a 3-as erősségűből is néha 1-2 lövés kell egy kolbászabb ellenfél likvidálására. Másodlagos (értsd ha elfogy az elsődleges) fegyverként ajánlom csak, bár az kétségtelenül mellette szól, hogy rendkívül olcsó a feltöltése.

Rocket Pack: létezik 1-2-3-4-es kiszerelésben, ízlésünk és persze pénztárcánk befolyásolja, hogy melyiket választjuk. A játék elején mindig ezt használtam, azonban nagyon sok hátránya van az elsöprő tűzerejét kivéve. Nagyon lassan tüzel és ráadásul még baromi drága is. Igazából én csak a nagyon komoly ellenfelek ellen (ilyenek nem lesznek az első zónákon) ellen használtam,

illetve akkor ha unalmamban gyorsabban le kívántam bontani egy épületet.

Plasma Cannon: Igazából az elején valahogy átsiklottam a fegyvertípus felett, pedig ez az általánosságban legjobban használható típus. Nagy a tűzereje, olcsó és rendelkezik avval a korántsem elhanyagolható előnnyel, hogy nem kell pontosan célozni (annyira) vele. Nekem néhány alkalommal az is előfordult, hogy átment az ellenfélen a lövedék és még egy-két másikat is szétdurrantott, ami ugyebár nem igazán hátrány.



Gránátok: több típusú gránátot találhatunk itt, közös jellemzőjük, hogy olyan helyeket is elérhetünk velük, melyekre nem tudunk bemenni, vagy akkora a tömeg, hogy nem szeretnénk közelebbi ismeretséget kötni az alant nyüzsgő tömeggel. Igazából csak a földetérés módjában és a hatásfokban van különbség, de ezeket a momentumokat mindenki ki fogja tapasztalni egy idő után. Egyvalamire azonban nagyon vigyázzunk, mégpedig arra, hogy a fránya gránátok vissza tudnak pattanni, ami ugyebár nem a legkellemesebb dolog...

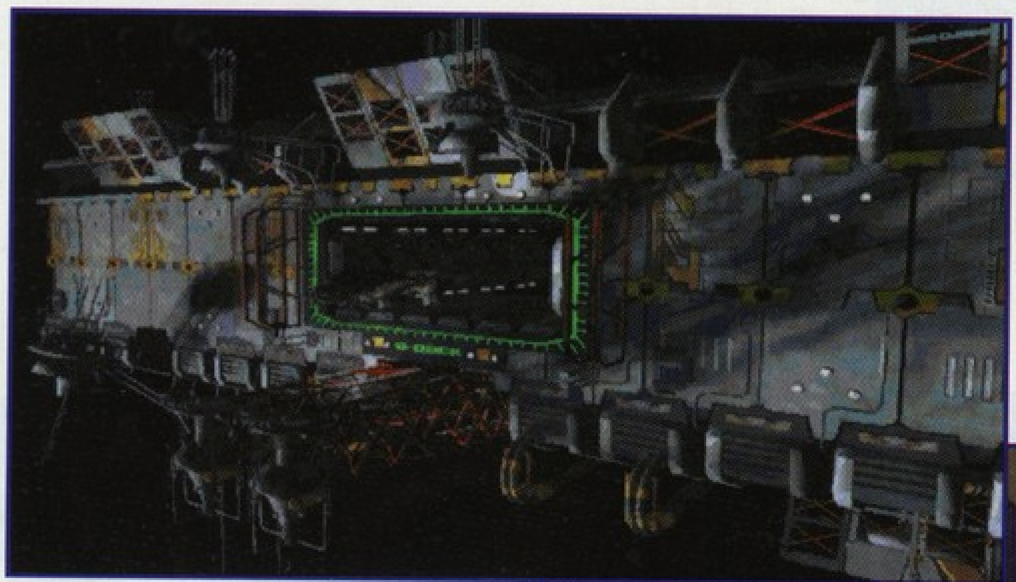
Aknák: Nem nagyon használtam, speciális feladatokra valószínűleg használható azonban tömeges alkalmazását sem az ára sem a használhatósága nem indokolja.

Bombák: csakúgy mint az előbbiekben, igazából nem volt rájuk szükségem, de az biztos, hogy nagyon durva pusztítást tudnak véghez vinni.

Reaper: igazából nem tudtam különbséget felfedezni a reaper és a sima rakéta között, azonban biztos van valami.

Speciális felszerelések: mindenféle okosság található itt egy nagy dobozban a pótelemektől kezdve (nem Duracell nyuszi!) a scanneren át a pajzsig. Van még egy speciális felszerelési tárgy, a Thermal Damper, melyről később említenék egy pár keresetlen mondatot.

Miután felaggattuk magunkra az összes kütyüt, ideje a karácsonyfával harcba indulnunk. Egy rendkívül idétlen nagy hajó lerak minket a kiválasztott területre és máris megindul a roham ellenünk. Minden



küldetésben szerepel egy fő (main) és egy-két-sok rész (sub) feladat is. A fő feladat teljesítése már elégséges a pálya letudásához, azonban mindenképpen ajánlom a rész feladatok teljesítését a jobb előrejutás érdekében. A behívható térképen egyébként világosabban fel vannak tüntetve a fentebb említett dolgok, kiegészítve a leszállási kérést mutató toronnyal egyetemben, ami szétlövésével kell kérnünk, hogy értünk jöjjön a hajó. A térkép bejáratlan helyei nem látszanak, így nem fogunk kószálni (legalább is annyira) mint a vak csirkék. Lássuk most milyen extra tárgyakkal és terepelemekkel találkozhatunk:

Forgó korongok: valamilyen bonus dolgot rejtenek, pontokat, pénzt, extra sebességet és energiát kaphatunk így. A legbulibb a Chaos, mely segítségével a bugyi rózsaszínbe váltó képernyőn egy ideig az összes fegyverünkből tüzelünk egyszerre, ami ugyebár elképzelhetjük, hogy milyen hatással bír.

Ládák: többféle is található belőlük a pályákon, mindenféle extra dolgot (lőszer, fegyverek) szerezhetünk így.

Elektromos kapuk és lézer védelmek: mielőtt kétségbe vonnánk valami kikapcsolhatatlanságát, tudnunk kell, hogy minden kikapcsolható valahogy. A fenti dolgok általában szikrázó kapcsolók szétlövésével (a szikrák színe megegyezik a lekapcsolt lézer színével), vagy különféle kapcsolók átkapcsolásával hatástalaníthatók. Ha nagyon nem bírunk valamelyikkel, azért vegyük azt is számításba, hogy ugyebár gránátjaink is vannak...

Lépőkövek, kapcsolók: általában valamely pályaelem fel-le mozgatására használható kapcsolók, néhány területet csak ezek segítségével tudunk megközelíteni.

Liftek: igazából nem igényelnek semmiféle extra tudást, egyszerűen csak használni kell őket.

Ha belépünk az adott területre akkor a jobb oldalon felül találhatjuk meg a nálunk cipelt fegyverek felsorolását, melyen kijelölhetjük, hogy éppen melyik (több is lehet) fegyverrel tüzelünk. Ha nem szeretnénk kattingatni az egérrel, akkor a szám billentyűkkel is aktivizálhatjuk a fegyverzetet. A kiírások alatt található egy térkép, melynek mindig mi vagyunk a középpontjában, körülöttünk pedig a terep mindenféle alkotóeleme. Ha rákattintunk az egérrel a térképre, akkor előtűnik a jelmagyarázat, melyre néha bizony szükségünk lehet. Ha a már említett speciális felszerelés (Thermal Damper) a rendelkezésünkre áll, akkor a térképen egy hatalmas piros nyíl mutat a következő megoldandó feladat felé, legyen az objektíva, vagy éppen csak egy közönséges lépőkő.

Igazából ennél a pontnál lett elegem, hiszen azt még elnézem egy játéknak (bár kaján és sajnálkozó mosoly jelenik meg a szám szélén) ha avval próbálja meg a végigjátszásra fordítandó időt felsrófolni, hogy telezsúfolja a terepet ellenfelekkel és mindezek mellé még a kapcsolókat és kallantyúkat olyan idétlen helyre rakja, hogy órákig kell keresgélni. Azonban ha így áll a dolog, akkor egy ilyen fajta, majdnem cheat-nak beillő dolgot egyszerűen pofátlanságnak érzek, hiszen így még

azt a kevés örömét is elveszti a játékos, hogy ő jön rá a sokszor igencsak nehézkes megoldásra. Zárójelben megjegyzem (:-;), hogy még itt is csirkék voltak a programozók, hiszen ha előre megcsinálunk valamit, mondjuk szétlövünk egy kapcsolót, akkor a végigjátszást segítő kis nyilacska nem hagyja ki a teljesített állomást, hanem állhatatosan a már teljesített feladat elvégzésére ösztökél, természetesen lehetetlent kívánva a játékostól.

Tehát így összegzésképpen annyit tudnék még hozzátenni a játékról, hogy nem voltam igazából lenyűgözve az alkotástól, az ínségesebb időszakban az elmegy kategóriában indulhat a program, azonban valószínűleg egy karácsonyi forgatagban csak a pult alján porosodna a doboz. De hát most ugyebár télvíz, meg nagy csönd van, legalább is a software piacon...

TIPPEK

– a vásárlásnál figyeljünk arra, hogy ha egy nálunk lévő felszerelést jelölünk ki, akkor a feltöltés (+) után újra a Buy ikonra kell kattintanunk!

– mindig olvassuk el a tájékoztatást a küldetések előtt, mert speciális segítségeket is kaphatunk itt, néhány nem nyilvánvaló dologgal kapcsolatban (pl. szétlőhető falak)

– ha nem muszáj, akkor ne lőjünk mindent szét, hiszen a kiszabaduló teremtményeket hiába lőjük szét, újra teremtődnek és a legváratlanabb helyeken bukkannak fel

– a fix telepítésű auto (és turbo) cannon-okat érdemes szétlőni, mert ezek legalább végképp kiirtódnak.

– néhány épület oldalát ki lehet robbantani és be lehet menni a belsejébe, sőt az épületek által körülzárt területre is bele lehet jutni, ezért mindig vegyünk mintát az épület ellenállóságából.

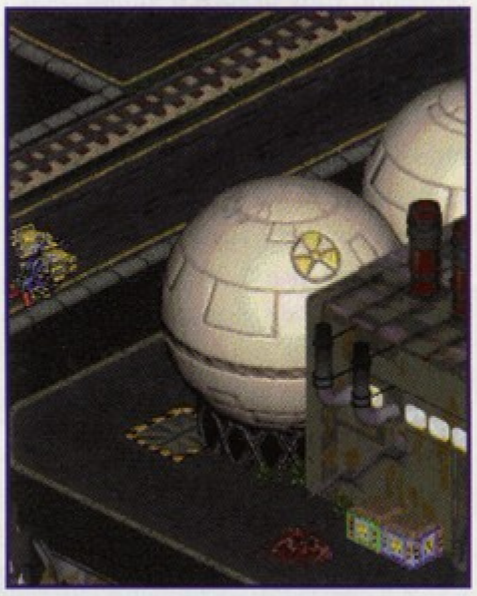
– a gránátok rendkívül jól alkalmazhatók a területek aknamentesítésére

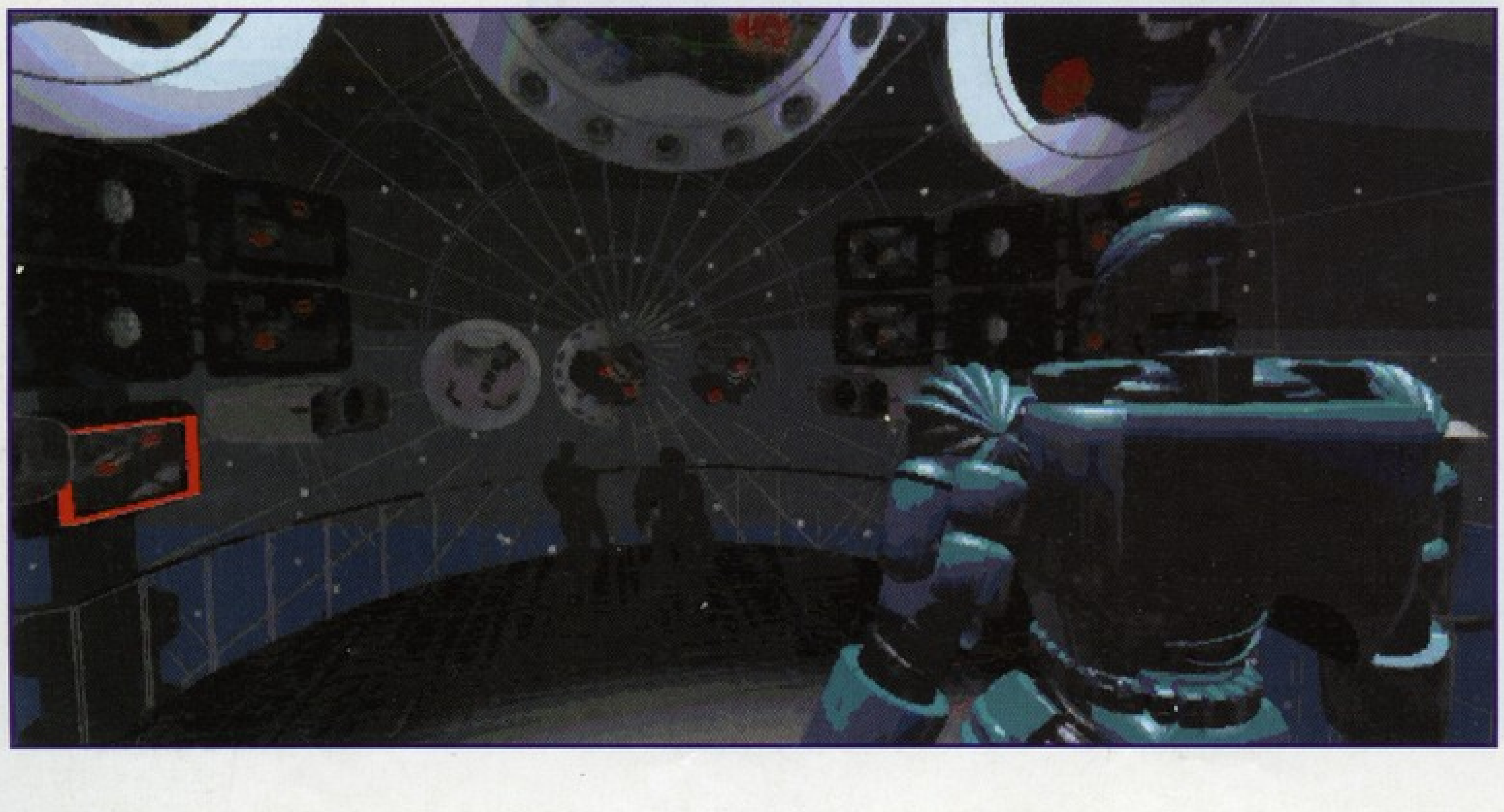
– mindenképpen keressük és vegyük fel az arany színű ládákat, hiszen ezek tartalmazzák az új fegyvereket, melyeket a következő küldetéstől kezdve használhatunk.

– a begubódzott idegeneket még akkor is irtsuk ki, ha ez nem feladatunk.

– az elején nem igazán fogjuk tudni használni a többi robotunkat, azonban néhány feladatot csak így oldhatunk meg.

Bear





PC GURU

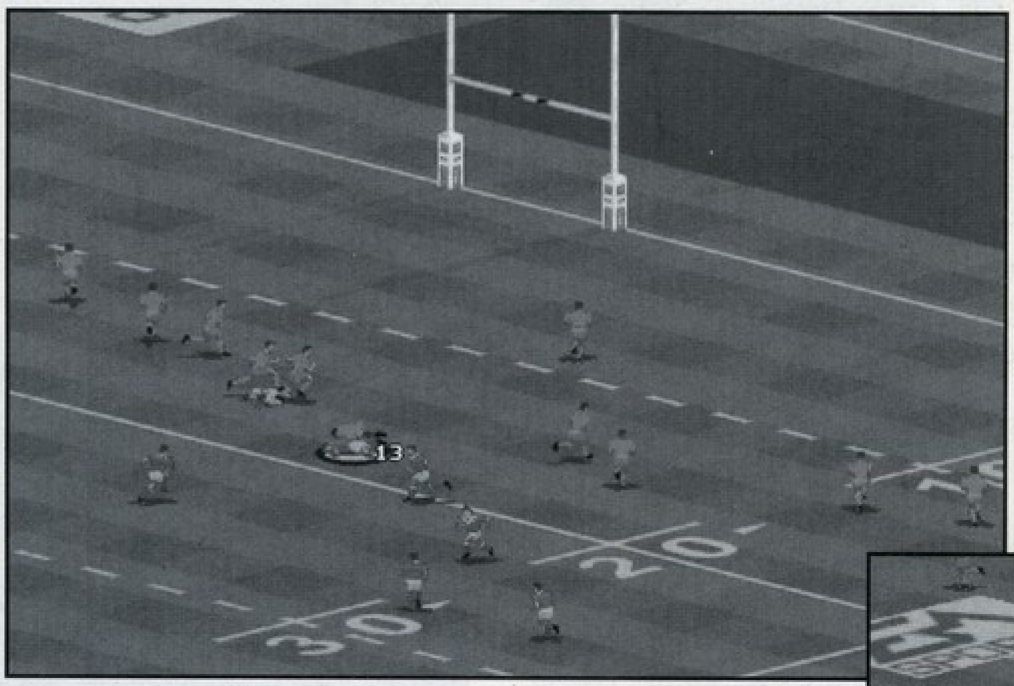
75%

Csak a lövöldözés szerelmeseinek, kisebb-nagyobb fenntartásokkal.

International Rugby League

EA SPORT
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 50MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Az angolszász államokban a rögbi nemzeti sportnak tekinthető. A sportág nagyon hasonlít többek között a játékterében az amerikai focira, de szabályrendszere jóval egyszerűbb annál. Az egyik csapat rúgással kezd, majd az ellenfél támadhat miután elkapta a labdát. A támadó csapat hat kísérletet tehet, hogy eljuttassa a labdát az ellenfele alapvonalán túlra, vagy berúgja annak kapujába. A védekező ezt úgy akadályozhatja meg, hogy hatszor egymás után megállítja az ellenfél labdát cipelő játékosát a mezőnyben, vagy elcsíp egy passzot. Ekkor fordulnak a szerepek. Egyes helyzetekben a labda birtoklásának eldöntésére ún. scrum-ot játszanak, ekkor egymásnak feszül a két csapat, és aki megszerzi a labdát, az támadhat. Büntetéseket kaphatnak a játékosok lesért és veszélyes játékért. Pontot többféleképpen lehet szerezni: a már említett touchdown-nal, amit itt try-nak neveznek-ez 4 pontot ér, és gólrúgással, ami 2 pontot ér. Gólt rúgni lehet bármikor mezőnyből, illetve try után plusz 2 pontért. Nagyjából ennyiben össze is foglalhatók a rögbi szabályai a teljesség igénye nélkül.



A program e sportág korrekt szimulációja, annak pozitív és negatív oldalaival egyaránt. A játékban benne vannak az angol csapatok és mellettük a fontosabb nemzeti válogatottak is – játszhatunk közöttük barátságos meccseket, és természetesen teljes bajnokságot is indíthatunk. Az Electronic Arts-tól mostanában megszokott kiváló 3D megjelenítés azonban nagy meglepetésemre nem került be a programba. A korábban szokásos izometrikus 3D perspektívából követhetjük az eseményeket viszonylag távolról – a játékosok mérete így elég kicsi. Ez a kameranézet jó áttekinthetőséget biztosít, de hosszabb távon kissé unalmassá teszi a játékot, mert igazán nem túl változatos a játékosok mozgásának animációja. Kétszer 13 kis figura áramlik ide-oda a képernyőn, és ez nem érzékelteti a rögbi-pályákon lezajló kemény, test test elleni csatákat. A rögbi nem egy látványos sport, a lényege éppen a sok ütközés, bunyó, és éppen ez az, ami egyáltalán nem jön át a játékon. Az ember megpróbál apró figurájával előrébb jutni a pályán, és egy hasonlóan apró figura előbb-utóbb letaglózza. Az irányítás könnyen megtanulható és kényelmes, de valahogy mindig az volt az érzésem a játék során, hogy többet is ki lehetett volna hozni belőle. A programnak szerintem igen jót tett volna, ha az NHL 97 és társaiban bevezetett 3D megjelenítést használják itt is, mert akkor az időnkénti játékosra zoomolással, és némi kamera-mozgással a rögbi-meccs sok kis apró, de igen fontos részletének is részesei lennénk, és a bunyók is esetleg megvalósíthatóvá válhatnának. A játék hangjai egyébként elég jók és a kommentár nagyon színvonalas. Folyamatosan közvetíti egy riporter a meccset és időnként még egy kis ablakban egy másik riporter „video-kommentár"-ja is kiegészíti ezt.

Összességében a játék nem lenne nagyon rossz, de szerintem semmi hangulata nincs, legalábbis én nem sok késztetést éreztem, hogy hosszasan játszak vele, pedig szeretem a rögbi-t, és korábban öcsémmel sokat játszottunk rögbi-programokkal. A program természetesen az összes játékos adatait tartalmazza és így egy korrekt szimuláció, de mindezt nem dobja fel élvezetes akcióval, ami e sportág éltető eleme.

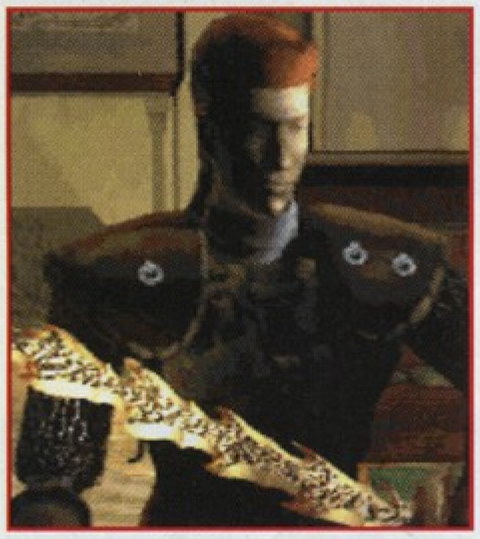
Charlie

PC GURU
68%
Korrekt szimuláció, motiváció nélkül.

Dragon Lore 2

Minek nevezzelek?

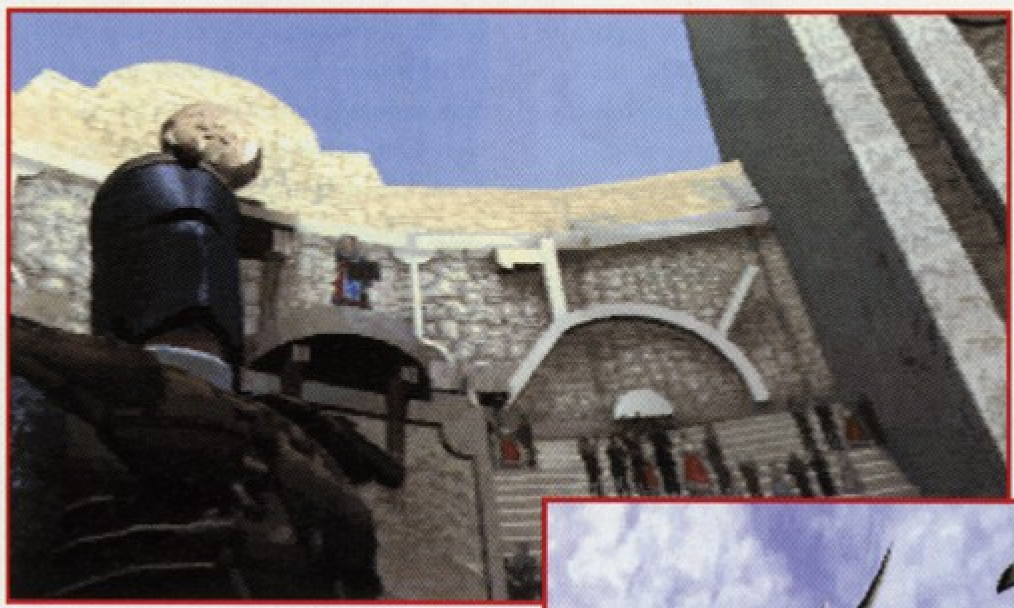
CRYO
4xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Néhány évvel ezelőtt jelent meg egy remek kis játék, amely stílust teremtett. Akkoriban még igen nagy szám volt egy két CD-s játék, tele is voltak pakolva mindenféle animációval. Mivel nekem jutott az a megtisztteltetés, hogy tesztelhettem, eléggé belemerültem. Nem is kellett csalódnom, igazán jól szórakoztam a programmal. Érthető okokból tehát örömmel vártam a második részt. Egy rövid kis demot már láthattunk belőle és az kellőképpen ingerlő volt. Sajnos a végleges változat azonban hatalmas csalódást okozott. Nagyon rég idegesített már fel így játék.

Rengeteget játszottam vele, de amint előre haladtam a történetben, egyre inkább nyilvánvalóvá vált, hogy ez valami vicc vagy egy korai béta-teszt, amit véletlenül kiadtak. Kezdjük az elején, miért is gondolom így. Először is három CD. Igényesebb játékoknál sikerül megoldani, hogy ne kelljen szinte minden percben cserélgetni a korongokat. Itt persze nem sikerült. Szinte minden fontosabb eseményt más CD-ről tölt a Dragon Lore 2. Már ez az egy momentum elegendő lenne ahhoz, hogy lehúzzam a programot, de a készítők nem elégedtek meg ennyivel. Rengeteg animációval találkozunk a történet folyamán, amelyek valljuk be őszintén, a második megnézésre már egy kicsit unalmasak. Szinte automatikusan nyúltam az ESC billentyű felé, de meglepve tapasztaltam, hogy nem tudtam elnyomni az animokat. Igaz ugyan, hogy a SPACE felgyorsítja a mozgást, de ez csak négyszeres sebességű CD-n mutat valamit. Az időnk nagy része arra megy el, hogy végigszenvedjük a dekoratív, de semmitmondó betéteket.

Rendkívül dühített az értelmetlen és logikátlan történet is. Nálam csak az a játék a nyerő, amelyik képes mesélni és szórakoztatni. Nos ez a játék rendkívül messze volt mindkettőtől. Unalmas, blőd és harmatgyenge. Ráadásul még aljas is. Volt benne két igencsak gusztustalan labirintus, mely még a legelszántabb kalandozókat is visszariasztaná. Sohasem szerettem, ha egy program ilyen eszközökkel akarja lekötni az időmet. Ez azonban mind semmi a harcrendszerhez képest. Számítógépes pályafutásom alatt láttam már egy párat, de ez mindegyik közül a legrosszabb. Nincs más dolgunk, mint a célkeresztet rávinni az ellenfélre és sűrűn klikkelgetni. A találatok valószínűsége persze teljesen véletlenszerű. Használhatunk ám pajzsot is, de soha sem sikerül kivédenem egy támadást sem. Aztán, hogy folytassam a sort meg kell említenem azt, hogy időlimit van. Lesz olyan küldetés, amit nem is fogunk tudni megcsinálni, ha nem vagyunk a megfelelő időben a megfelelő helyen. Lesz olyan, hogy nem vettünk fel egy tárgyat és ezért nem fogjuk tudni végigjátszani a játékot. Persze utalások még véletlenül sincsenek, csak valami homályos jós dumák. Ezeket már az ősi görögök sem igen értették,



úgyhogy nem is nagyon próbálkoztam velük.

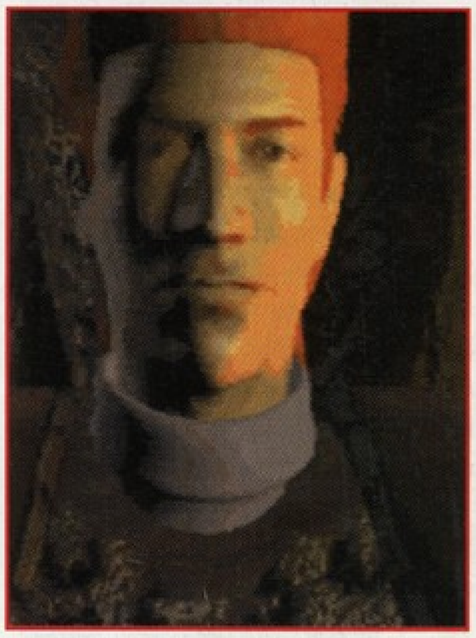
Ilyet soha nem szoktam mondani, de igazán megutáltam a Dragon Lore 2-t. Vannak percek azonban, amikor egy cikkírónak félre kell tenni az ellenérzéseit és a harmatgyenge programokról is cikket kell írnia. Ez ellen azonban nincs apelláta, bár sokkal szívesebben játszanék inkább valami normálisabb játékkal.

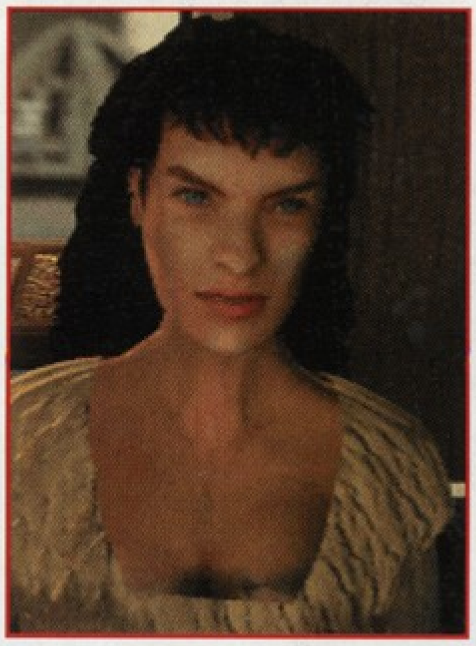
Shoebaron még a cikk megírása előtt a lelkemre kötötte, hogy feltétlenül említsem meg, hogy neki tetszik a játék grafikája. Kezdetben persze én is így voltam vele, de a történet közepére már a grafika sem tudott felvidítani. Valami egészen elvadult felbontást alkalmaztak a készítők, pedig manapság már a 640x480 az ajánlott. Itt pedig csak 320x400-as felbontás. Ennek eredményeképpen néha rendkívül csúnya és pixeles a grafika, nem is értem mit eszik benne Csongi. A játék zenéje teljesen átlagos, nem igazán lehet róla mit mondani. Ennyi rossz után azért illik valami jót is mondani, de csak nagyon kevés jut hirtelen az eszembe. Talán csak az egyik jelenetet tudnám megemlíteni, ahol sárkányháton repülünk a felhők felett. Nos, az majdnem olyan mint a valóságban. Az a legszebb jelenet az egész játékban.

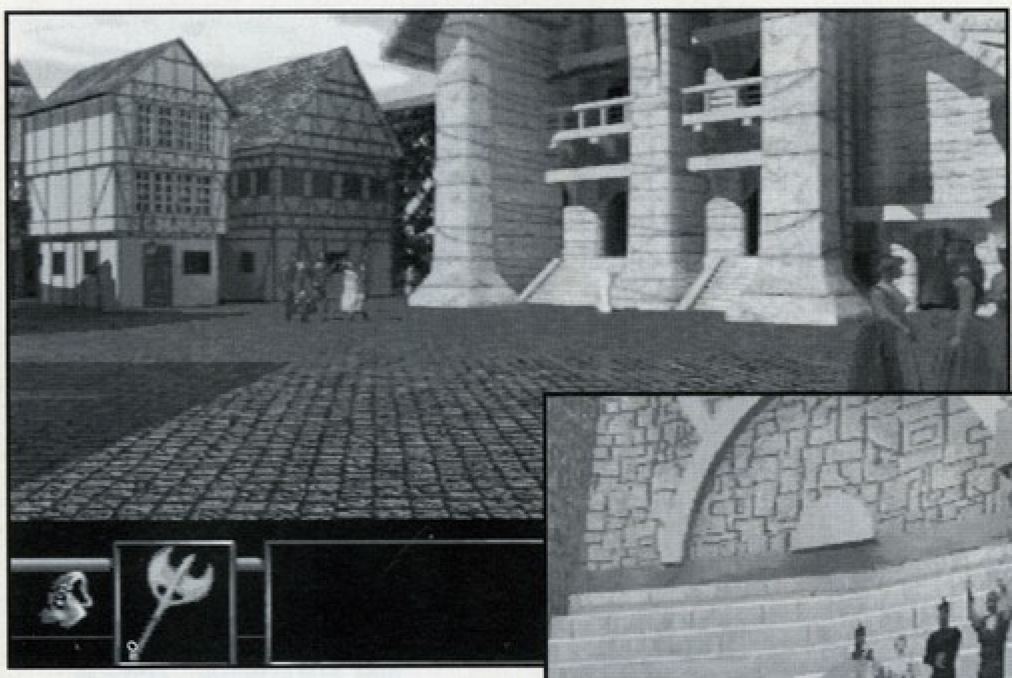
Most egy közel teljes leírás következik a programról, de nem hiszem, hogy túl sok értelme lesz. Talán két-vagy három embernek lesz akkora lelkiereje, hogy végigszenvedje ezt a marhaságot. Én közéjük tartoztam, többször is bennmaradtam a szerkesztőségben éjszaka, hogy játszani tudjak ezzel. Felesleges időpocsékolás volt. Azért riasztok el mindenkit, mert így pénzt és időt lehet megspórolni.

Már több mint egy éve, hogy legyőztük a gonosz Diakonov sárkánynagyurat és megnyertük a lovagi címünket. Éppen a beiktatási ceremónián vettünk részt, amikor egy kimondhatatlan nevű kopasz úriember kétségbe vonta a származásunkat, sőt imposztornak nevezett. Ezt a sértést nem lehetett tréfával elütni, fel kellett venni a kesztyűt. A sárkánylovagok nagyura kiszabta a feladatunkat, meg kell keresnünk a család eltűnt tűzsárkányát és részt kell vennünk három lovagi tornán, melyen eldől az uralkodói cím sorsa. Ezután rögtön az alagsorba kerülünk, ahol a „kalandok" elkezdődnek. Keressük fel szép sorban a szolgákat. Balra a fegyverszobában szerelkezzünk fel fegyverekkel és pajzsokkal. Itt jegyeznék meg még egy idióta dolgot a játékkal kapcsolatban. Egyszerre csak két tárgyat lehet használni tudatosan. A bal és a jobb kezünkben lévőt. Nem lehet páncélt felvenni, gyűrűt használni, nyakláncot felölteni. Állítólag automatikusan használja a nálunk levő tárgyakat, bár én nem ezt vettem észre. Ennek ellenére azért pakoljuk el az összes mozdítható tárgyat, később lehetőségünk lesz eladni őket. Találhatunk kaját is, ami a kitartás pontjainkat növeli. Az életpontok és varázslatpontok idővel feltöltődnek, csak eleget kell ennünk. Miután felszerelkeztünk, menjünk el a sárkány gondozójához és kérjük meg, hogy nyergelje fel a „paripánkat". Egy méretes sárkány lesz a hátasunk az előttünk álló úton.

A repülés megkezdése előtt azonban meglátogat minket a család mágusa és egy gyűrűt ajándékoz nekünk. Nem is sejtjük, hogy az élet gyűrűje hamarosan az életünket fogja megmenteni. A gondtalan repkedést hamarosan gonosz fekete sárkányok egy kis csapata zavarja meg. Egy varázslövedék szétszakítja a sárkányunk jobb szárnyát és már zuhanunk is a mélybe. Csodával (és gyűrűvel) határos módon életben maradunk, de egy hatalmas erdő mélyén. Nos aki idáig eljutott, az lehet, hogy nem érti miért reklamáltam oly hevesen a cikk elején. Játsszon csak vele még egy keveset és rá fog jönni. Aki nem vette fel az erdő térképét az jobb ha most kezdi elölről az egészet. Az erdőben megtámadnak minket a valamiért nagyon gonosz raptorok vagy T-Rex-ek (döntse el mindenki maga), akiket csak a fegyverek használatával lehet jobb belátásra bírni. Nálam egészen jól bevált a balta a csatában. A harc elkerülésének is van egy módja. Varázsoljunk egy Friendship spell-t és

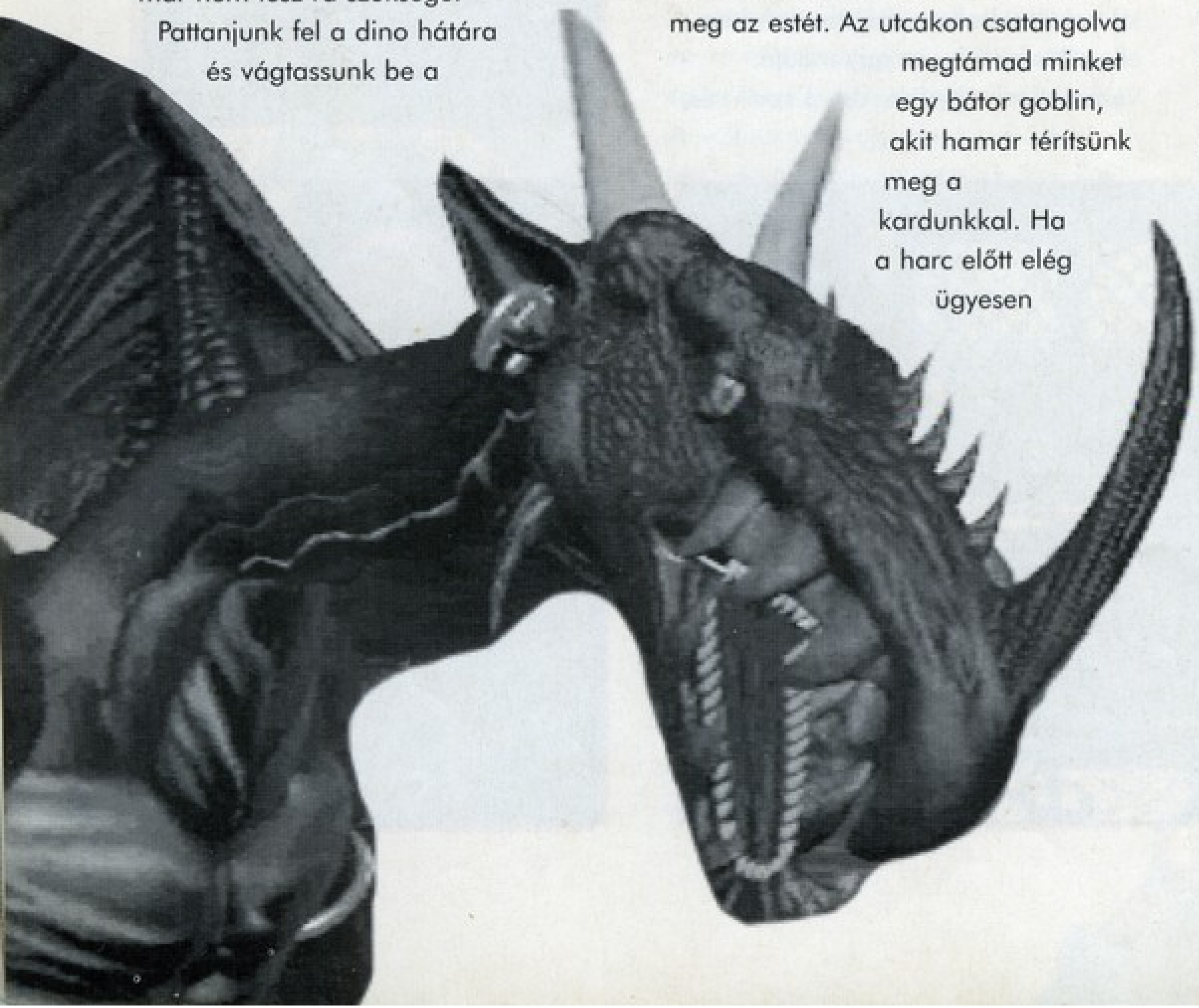






lesz rá esélyünk, hogy elkerüljük a fenevadakat. Az erdőben négy fontos helyszínt találhatunk meg. A legfontosabb az öreg fa, aki egy feladattal bíz meg minket. Egy démon uralkodik a fák felett, a mocsárban. Hogy megtörjük a hatalmát, el kell ültetnünk egy varázsmagot a testébe. Ehhez persze előbb le kell győznünk. A démon a mocsárban él egy homokos részen. Ültessük el a magot és küzdjünk meg vele. Harc közben varázsoljunk egy Protection-t és egy Weakness-t, akkor talán lesz esélyünk ellene.

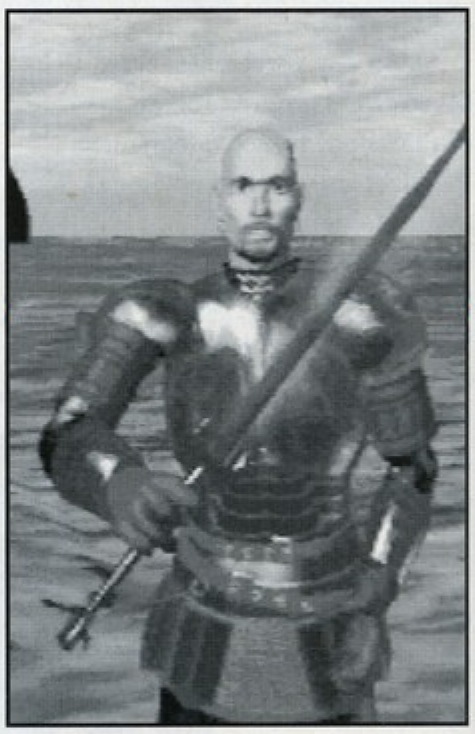
Az erdőben találhatunk még egy kis törpét is, no meg ha van kedvünk megkereshetjük a banditákat is. Miután levertük a démont menjünk vissza az öreg fához, aki hálából elteleportál minket az erdőből. Egy hátas mellett jövünk ki a hiper-, akarom mondani a teleporttérből. Nézzünk körül egy kicsit a környéken. A paripa gazdáját éppen akkor tépte szét egy raptor, aki utána ellenünk fordul. Verjük szét az orcáját és itassuk meg a haldoklót. Utána nyugodtan raboljuk ki, neki már nem lesz rá szüksége. Pattanjunk fel a dino hátára és vágtassunk be a városba. Itt kezdjük a felfedező utunkat a kocsmánál. Egy sárkánylovag éppen egy suhancot akar tisztességre tanítani, mi azonban közbe léphetünk. Ne nagyon sértegessük, mivel sokkal erősebb nálunk (no meg sebezhetetlen is). A kocsmában találkozhatunk néhány érdekes emberrel, akik mind a versenyről beszélnek. Látogassuk meg sorban a boltokat a városban. A fegyvermesternél találhatunk egy remek dárdát, amit rögtön vegyünk is meg 80 aranyért. A szatócshölgy árulja a kalandozáshoz nélkülözhetetlen dolgokat. Itt gyűjtsük be a lámpát, tükröt és néhány élelmiszercsomagot. Az alkimistának is van egy szerény boltja a városban. Nézzünk be hozzá is, egészen értelmes infokat tud mondani. Várjuk meg az estét. Az utcákon csatangolva megtámad minket egy bátor goblin, akit hamar térítsünk meg a kardunkkal. Ha a harc előtt elég ügyesen



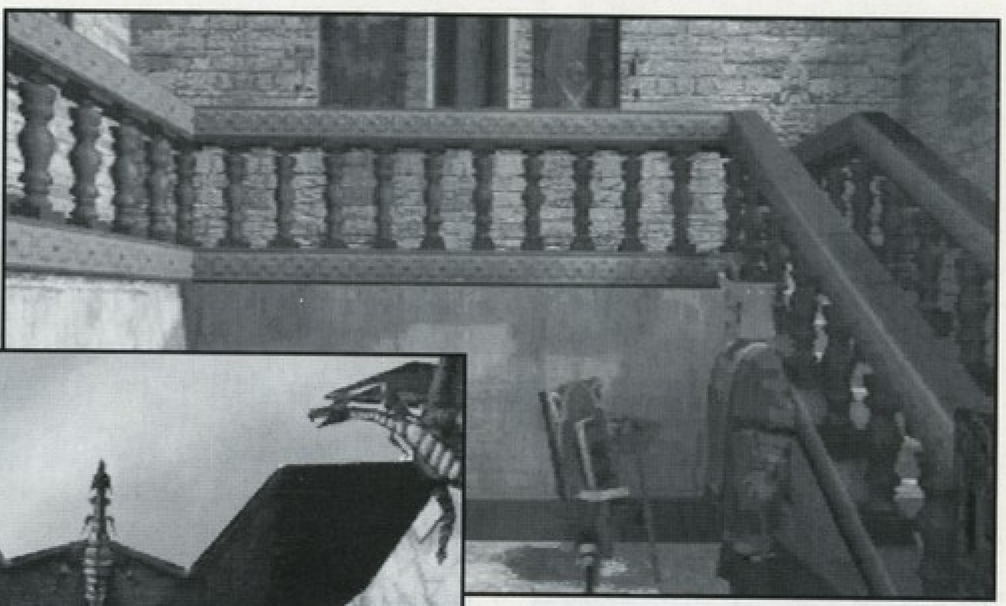
kikérdezzük, megtudhatjuk, hogy hol van az elveszett labirintus titkos bejárata. Beszéljünk a rubinpappal a templomban, aki újabb infot ad meg. A labirintus lejáratát csak éjjel lehet megtalálni az aréna mellett. Egy hatalmas sárkányszobor áll őrt a bejáratnál és annak a kezébe kell berakni egy tükröt. Ha mindent jól csináltunk, akkor megnyílik a lejárat. Itt bizony ismét egy roppant gusztustalan labirintust kell bejárnunk.

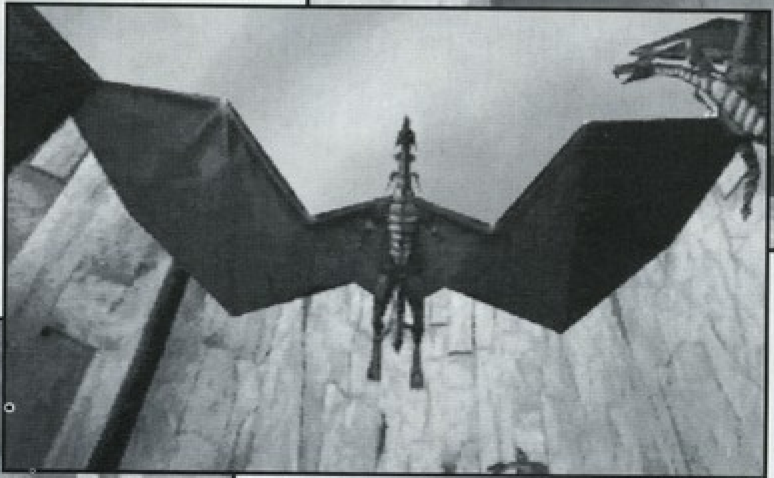
Leginkább azt tudom javasolni, hogy keressük meg a két barátságtalan goblint egy nagy teremben, akiknél a labirintus térképei vannak. Ők ezen a szinten tanyáznak, tehát felesleges lejjebb mennünk. Ha megtaláltuk őket akkor már sínen vagyunk. Az első szinten találhatunk még egy olyan helyet is, ahol csak a kötél segítségével tudunk átjutni. Ide csak azért tudtunk eljutni, hogy egy koponyát megtaláljunk. Menjünk vissza a városba és nézzünk bele a kútba. Egy szellemalak jelenik meg, aki megkér keressük meg a koponyáját és vigyük el a papokhoz. Kiderül, hogy valamikor ő is pap volt, de eltévedt és éhenhalt a labirintusban. A nemes tettért a jutalmunk egy varázskő lett, ami jó szolgálatot tesz majd a későbbiekben. A 10. napon megkezdődik az első megmérettetés. Válasszunk egyet az ellenfeleink jogarjai közül, majd vonuljunk ki a harcmezőre. Vegyük fel a pajzsot és válasszunk egyet a dárdák közül. Én mindig a klasszikus kopját használtam, azzal lehetett a legjobb eredményeket elérni. A hátasnak viszont válasszuk a robosztust, nem árt ha mi ütjük a nagyobbat. A lovagi torna elég béna lett (mint minden más a játékban), de nekünk végig kell szenvedni az összes ellenfelet. Az utolsó természetesen lever majd minket, így csak a második helyezést érjük el. Nem kell azonban elkeserednünk, mivel lesz még egy verseny. Az egyik éjjel a kocsmában egy üzenet vár ránk, a herceg barátnője akar tőlünk valamit. A palotában kiderül, hogy a hölgyemény a mamánk, de a legmeghatóbb pillanatban belépett egy rusnya varázsló és elkezdett zöld szellemeket eregetni felénk. A zöld varázskő pont kapóra jött, már csak agyon kellett vernünk a mágust.

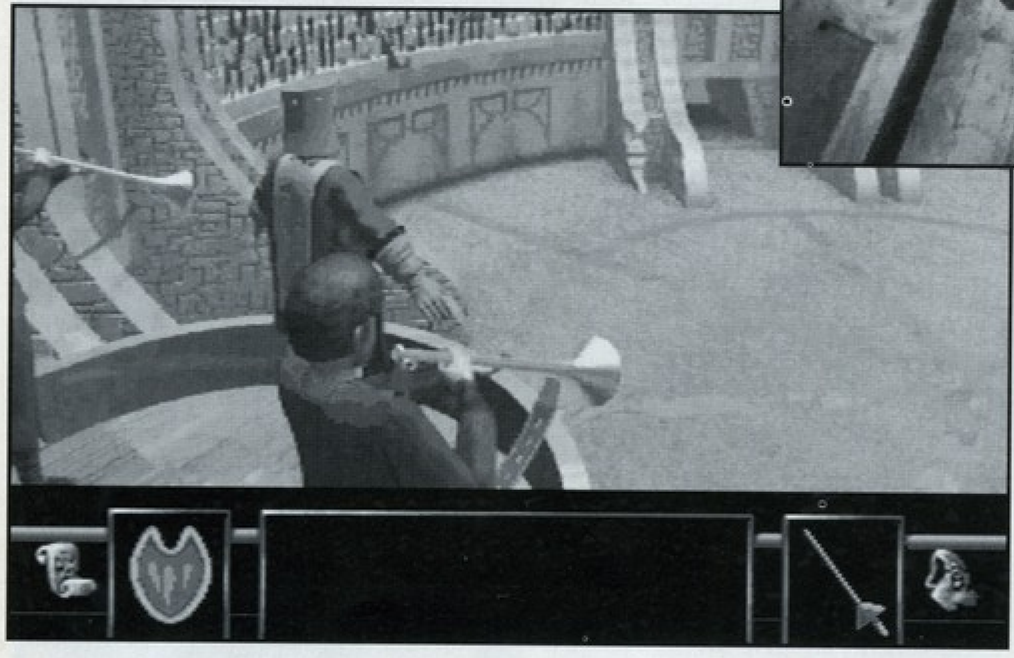
Anyánktól megkaphattunk a tábla alsó felét, mellyel megidézhetjük a sárkányunkat. A templom látnoka már odaadta nekünk a második felet. Egyesítsük a kettőt és idézzük meg a tűzsárkányt a tűzgyűrűvel. A hüllő egy feladatot bíz ránk, amit muszáj lesz elfogadnunk. Egy varázskő párját kell megkeresnünk, ami a labirintus legmélyén rejtőzködik. Térjünk vissza a városba és látogassunk el ismét a palotába. Itt a hercegtől kapunk egy varázskardot, amit az égvilágon semmire sem tudtam használni. Este ismét sétáljunk le a dungeonba és menjünk le a második szintre a halott goblinok mögött. A zöld ködöt a



kristállyal tudjuk semlegesíteni. Balra egy nagy terembe juthatunk, ahol kapcsoljuk be az összes gombot. Itt az a célunk, hogy eljussunk egy másik ugyanilyen terembe. A különbség mindössze annyi, hogy a bejárat felett más felirat díszeleg. Ezt egyébként a Reading varázslat használata után tudjuk elolvasni. A cél az, hogy egy lejáratot megkeressünk, melynek a végén egy falikút kornyadozik. Igyunk a kulcsunk (most fog káromkodni az aki nem vette meg). Megnyílik egy fal és találkozhatunk egy barátságtalan





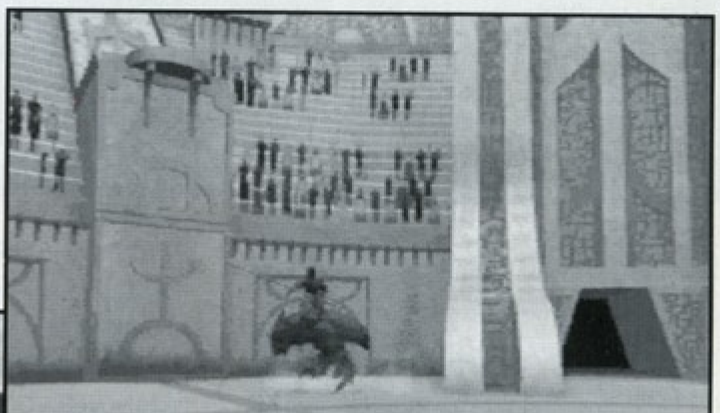


Goro-val. A megszentelt lándzsa és jó néhány gyógyital segítségével le tudjuk verni őkelmét. Mögötte megtaláljuk az elveszettnek hitt gonosz követ. Nos itt megállt a tudományom. A sárkány azt mondta, hogy idézzük őt meg, ha meglesz a kő. Megjelenni azonban az istennek sem akar. Menjünk ki a dungeonból és várjuk meg a huszadik nap reggelét. Ekkor kezdődik a versenysorozat második része. Verjünk meg két ellenfelet és figyeljük a fejleményeket. Az egyik barátnőnket halálosan megsebesíti egy gonosz lovag. A jó kristály mágikus ereje azonban megmenti a lovagnőt. Innen már egyenesen a végső küzdelem felé vezet az út. Idézzük meg a sárkányt és repüljünk el a nap bölcsőjéhez.

Itt már vár ránk az összes többi sárkánylovag. A versenyben a mágián kívül mindent szabad használnunk. Talán mondanom sem kell, hogy mi nyerjük meg a csatát, de ezzel még nincs vége a megpróbáltatásainknak. A gonosz lovag beárul minket a hercegnél, hogy volt nálunk egy varázskő. Egy párbajra kerül sor, melynek során lever, mint vak a poharat. Igazából nincs semmi esélyünk, mivel mi meg sem tudjuk sebezni, ő meg hatalmasakat csap belénk. Elég hülye vég, de nincs mit tenni. Gyanítom, hogy még egyszer végig kellene menni a játékon, biztosan elhagytam egy fontos tárgyat valahol. Kétszer azonban már végignyomtam, harmadszor eszem ágában sincs.

Ennyi lett volna a leírás, most következik a lesújtó véleményem. Az év egyik legrosszabb játéka lesz szerintem a Dragon Lore 2. Eszébe ne jusson senkinek, hogy megvegye, még akkor sem, ha fizetnek érte. Az ilyen típusú játékok csak elveszik az ember kedvét a kalandozástól. Inkább még egyszer végigjátszom az évekkel ezelőtt megjelent fantasy programokat még egyszer. Azért nem adok 40% alatt, mert a grafikusok helyenként egészen szép munkát végeztek. Látni azonban, hogy nem ugyanaz a stáb csinálta, mint az első részt. Ott legalább volt alapkoncepciója a programnak és tudtad, hogy mit, miért csinálsz. Itt teljesen ki vagy szolgáltatva. Nem hogy örömet nem okozott, még helyenként jól fel is idegesített a Dragon Lore 2. Végezetül csak annyit tudok mondani, hogy nagy ívben kerülje el minden jobb érzésű kalandozó!!!

Mocsy



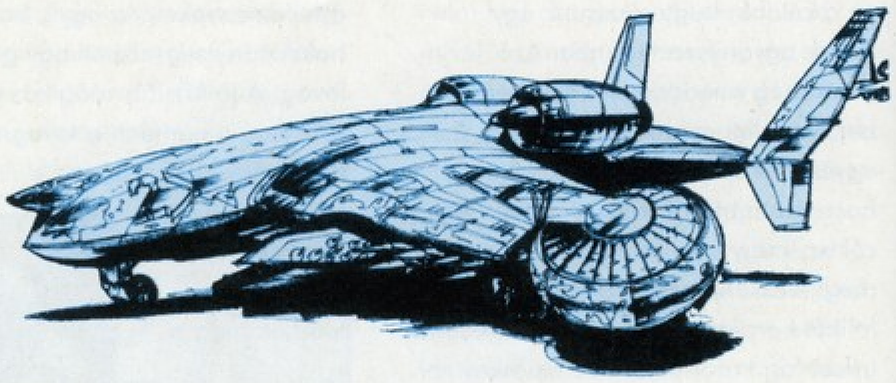
PC GURU

50%

Ennyire rossz kalandot én még nem láttam!!!

M.A.X.

Körökre osztott C&C



INTERPLAY
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Már a néhány hónappal ezelőtt megjelent demo is megdobogtatta a stratégia szerelmeseinek szívét. Igaz ugyan,

hogy mostanában inkább a valós idejű harc a kedvenc, de azért van egy olyan réteg, amely még élénken emlékszik a Battle Isle 2-re és a Panzer General élményeire. Ezek a körökre osztott harcrendszert használó játékok klasszikusok lettek, talán nem véletlenül. Sokan szidják a Red Alert-et és a Warcraft-ot amiatt, hogy inkább akció játékok és nem stratégiák. Egészen nem értek egyet ezzel a felfogással, de az tényleg igaz, hogy egy Panzer General sokkal hosszabb ideig le tud kötni egy stratégát, mint egy Command & Conquer.

A M.A.X. is ebbe a hosszan tartó kategóriába fog tartozni. Erről a „hosszantartóságról" gondoskodik 24 egyedülálló misszió és egy hatalmas hadjárat.

Az egész program egy elég szép renderelt introval kezdődik, mely még tetszett is volna, ha nem emlékeznék az Imperium Galactika bevezető képsoraira. Tudom, hogy ez nem igazán számít, de a játékról alkotott kezdeti benyomásunkat igenis befolyásolja.

A program a világűr kolonizációjának újabb feldolgozása. A vezetők cyborgok, akik agyát igazi emberekből kioperált agyakkal javították fel. (Azért én meggondolnám kétszer is, hogy ilyen áldozatot hozzak a többiekért.) 8 klán harcol a hatalomért ebben a térségben, mi ezek egyikének vagyunk a frontembere.

TÁLALÁS

Egészében véve remekül néz ki a M.A.X. Az SVGA grafika elég látványos, bár nekem egy kicsit hiányoznak a Battle Isle-ban megszokott csata animációk. Kárpótolnak minket azonban a robbanások, melyek igazán jól sikerültek. Külön ki kell emelnem azt a kellemes női hangot, amely végigkommentálja az eseményeket. A zene szódával elmegy, de semmi különös. A sebessége elég jó a programnak, mind DOS, mind Win95 alatt. A küldetések közben látványos video animációkban gyönyörködhetünk, látszik, hogy erre a momentumra nagy súlyt fektettek a készítők. A kezelés viszont szerintem egy kicsit bonyolított. Nagyon át akarták venni a C&C irányításrendszerét, de ez csak részben sikerült nekik. Roppant mód idegesítő volt, hogy nem tudtam hat egységemet egyből bevinni az APC-mbe, mivel nem volt ilyen opció. Maradt tehát a fáradtságos egyenkénti klikkelgetés.

Van viszont valami, ami megkülönbözteti a hasonló kategóriáktól. Ez pedig a zoom rendszer. A képernyő bármely pontjára ráközelíthetünk úgy, hogy szinte már az egységekben ülő emberek is kivehetők.

ELINDULÁS

Minden kezdet nehéz, ez igaz a M.A.X.-re is. Van egy olyan érzésem, hogy túlságosan nagy küldetést raktak a hadjárat elejére, s ez sokakat visszarettenthet. Nekik ajánlom figyelmükbe a tréning küldetéseket, ahol szinte minden cselekvésre találunk iskolapéldát. Ez igen kellemes, mivel nem kell végigkínlódnunk jó néhány missziót, ha fejleszteni is akarunk a saját egységeinken. Elég ha kiválasztjuk azt

a gyakorló küldetést, amelyik speciálisan ezzel foglalkozik.

Sok problémától menthetjük meg magunkat, ha végignézzük ezeket a feladatokat.

EGYSÉGEK

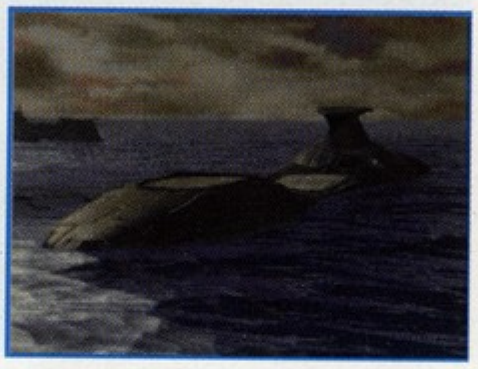
Egy stratégia játék talán legizgalmasabb része a rendelkezésre álló egységekben rejlik. A M.A.X.-ben az győz, aki jobban ki tudja használni a fegyvereiben rejlő lehetőséget. Volt valami, ami egy kicsit zavart. Itt soha nem lőnek mellé a katonák. Ez szerintem egy nagy marhaság. Miért ne trafálhatna mellé egy vadászgép? Itt ha eltalálnak valakit és nincs elég életpontja, akkor bizony annak annyi. A Panzer és a Battle Isle itt bizony felülmúlja a M.A.X.-et.

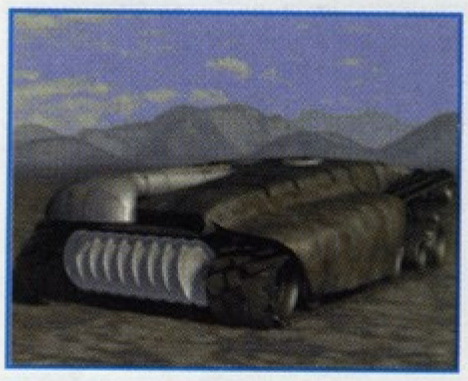
Nem lehet azonban egy szavunk sem az egységek mennyiségére és minőségére. Igaz ugyan, hogy egy típusból nincs sok, de a földi, légi és vízi hadviselés minden prominensebb képviselője megtalálható az arzenálunkban. Kezdjük talán a gyalogságnál. Kétféle típus létezik.
Az egyik a mezei gyalogság, mely könnyű anti-tank rakétákkal van felszerelve. A legnagyobb előnyük mégis az, hogy képesek felfedezni az ellenséges kémeket. Ők alkotják a legveszélyesebb csapatokat. Olyan speciálisan kiképzett alakulatok, melyek képesek szabotálni az ellenség épületeit és egységeit. Persze ehhez a feladathoz be kell olvadniuk az ellenség sorai közé, szóval láthatatlanok az ellenség számára

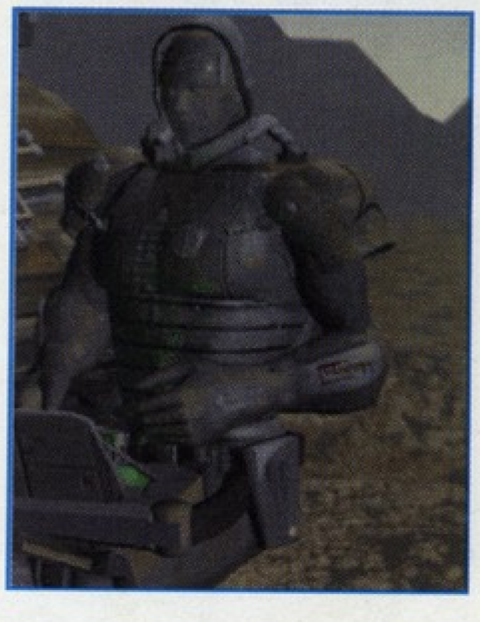
mindaddig, amíg meg nem támadnak valakit vagy a gyalogság fel nem fedezi őket. Érdemes tehát a saját bázisunkat bebiztosítani ezek ellen az úriemberek ellen. (Kár, hogy nem tudunk kutyákat venni!!)

A másik érdekes egység az APC. Ez egyszerre hat Infiltrator-t képes befogadni. Külön specialitása, hogy képes víz alatt is mozogni. Nincs is meglepőbb, mint kirakni egy csapat kémet az ellenfél vonalai mögé. Álljunk ezekkel az egységekkel a kívánt cél mellé és válasszuk a disable opciót. Nem árt, ha egyszerre támadunk egy frontvonalon, mivel akkor nem érhet minket olyan kellemetlen meglepetés, hogy feléled egy torony és az egységeink még nem voltak lőtávolon kívül.

A szárazföldi csapatok is elég szép számban képviseltetik magukat. Megtalálható itt a felderítő robogó, a tank, a rakétavető és a légvédelmi ágyú. Persze ezek rögzített változata is megtalálható. A légierő is elég kellemes ebben a játékban. A légi fedezetet a vadászgépek biztosítják, a bombázók inkább a földi egységekre és a tengeralattjárókra veszélyesek. Nem árt tudni, hogy sokkal nagyobb a páncélzatuk mint a vadászoké, tehát egy támadást még képesek átvészelni. A teherszállító repülőgépek rakterében három földi egység is helyet kaphat. Rájuk nem árt vigyázni, mivel az ellenséges vadászok kedvelt célpontjai. Az AWAC gépek lesznek a szemeink a csatákban. Elég kellemes hatósugaruk van, de támadni nem képesek. Utoljára maradtak a vízi csapatok. Itt is elég nagy a választék. Az escort hajók inkább a repülőgépekre veszélyesek. A felszín alatt tevékenykednek a torpedóvető submarine-ok. Mivel a felszín alatt közlekednek, ezért elég nehéz ellenük védekezni. Ezért lettek





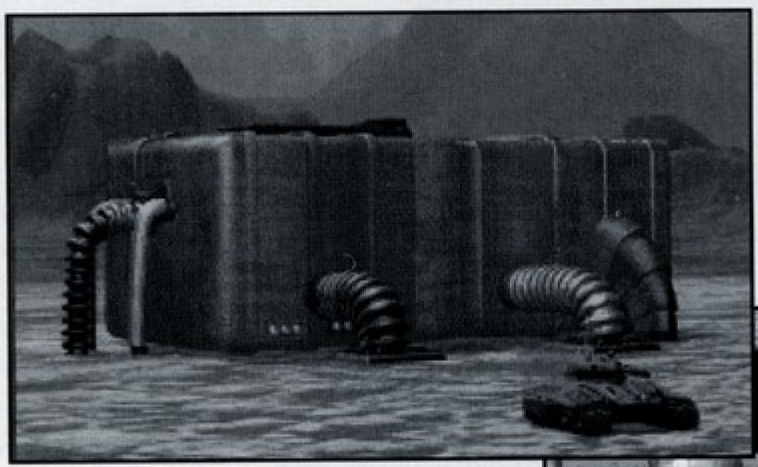


kifejlesztve a szonárral ellátott corvette-k. Ők képesek felderíteni és mélységi bombáikkal megsemmisíteni a tengeralattjárókat. A tengerek igazi urai azonban mégis a gunboat-ok. Ezek az erődök egyaránt képesek elsüllyeszteni az ellenséges vízi járműveket és utána még vígan szétkapják a parthoz közel eső védelmi berendezéseket. Külön kell megemlíteni az aknalerakó egységeket, melyeknek létezik vízi és szárazföldi változatuk is. Igazi képességük abban is megmutatkozik, hogy képesek felszedni és bezúzni az ellenséges aknákat is. A harcoló csapatokon kívül persze ott vannak még a logisztikai egységek. Ők látják el az utánpótlás nem kevésbé fontos feladatát. Hiába képes egyetlen lövéssel megsemmisíteni bárkit egy rakétavető, ha időközben elfogy a lőszere vagy az üzemanyaga.

A hadsereg kiszolgálását végzik el a kolonizáló épületek. Akármilyen jó hadvezérek vagyunk, nem leszünk képesek veszteségek nélkül megúszni a csatáinkat. Ezek az épületek segítenek minket abban, hogy pótoljuk a hiányzó létszámot. A bolygón persze szükség van lakónegyedekre, ahol a munkások álomra hajthatják buksi kis fejecskéjüket egy-egy keményebb nap után. Egy ilyen épület három dolgozót biztosít a kolónia számára. A főépületet a M.A.X.-ben az Eco-Sphere. A cél az, hogy minél több ilyen legyen a birtokunkban. A kutatóközpont is lényeges azok számára, akik inkább a minőséget preferálják. Itt lehet upgrade-elni az egységeinket, de erről később még lesz szó. Nem maradhattak el persze a különféle depo-k, hangárok, dokkok és kiképzőközpontok, ahol a csapataink gerincét gyártják le, illetve képzik ki.

A MICROGAZDASÁG

Egy okos ember már megmondta, hogy egy háborúhoz három dolog kell: pénz, pénz és persze még egy kis pénz. A M.A.X. ezt egy kicsit módosította. Mondjuk itt is három dolog kell: arany, üzemanyag és nyersanyag. Ezek előállításában a bányák játsszák a főszerepet. Lehetőségünk lesz beállítani, ezek arányát. Tegyük fel, hogy nekünk inkább üzemanyagra van szükségünk és nem aranyra. Egyszerűen állítsuk le az aranytermelést és álljunk rá teljes kapacitással az olajbányászatra. Az épületek energiaigényét az erőművek elégítik ki. Ezekből is kétféle van, a generátor és az erőmű. A nyersanyagok tárolására találták ki a a raktárházakat. Az építkezések



elvégzésére kétféle egységünk képes. A kisebb épületek felhúzására találták ki az engineer-t. A komolyabb építkezéseket azonban csak a constructor-ok képesek elvégezni.

FEJLESZTÉS

A M.A.X.-ben kétféleképpen növelhetjük az egységeink szintjeit. Az egyik módszer a technológia megvásárlása. Ilyenkor egy bizonyos összegért meg lehet vásárolni olyan szoftvereket, melyek képessé teszik a gyárainkat arra, hogy jobb egységeket produkáljanak. Értelemszerűen a magasabb szintű egységek legyártása sokkal többe fog kerülni. A másik módszer a kutatás. Ehhez azonban szükségünk lesz a kutatóbázisra, ami nem két fillér. Miután elkészültünk ezzel az épülettel ki kell választanunk, hogy az egységeink mely tulajdonságát akarjuk leginkább fejleszteni. Lehetőségünk van a páncélzat, hatótávolság vagy a végsebesség növelésére. A kívánt tulajdonság kiválasztása után megadja a gép, hogy mennyi idő múlva lesz kész a fejlesztés. Ezután az összes új egységünk már az új tulajdonsággal fog kigördülni a gyárkapun. Nem árt tudni, hogy a depokban a már meglevő egységeinket is feltuningolhatjuk.

HARCRENDSZER

Mint fentebb már említettem, a M.A.X. a körökre osztott harcrendszert alkalmazza. Újítottak azonban ezen egy kicsit, ezért lehetőségünk lesz időlimitet belerakni. Ez azt jelenti, hogy egy kör elvégzésére csak korlátozott idő áll a rendelkezésünkre. A másik lényeges változás a szimultán mód bevezetése. Ez azt jelenti, hogy felváltva lépünk mi és a gép. Ez azonban

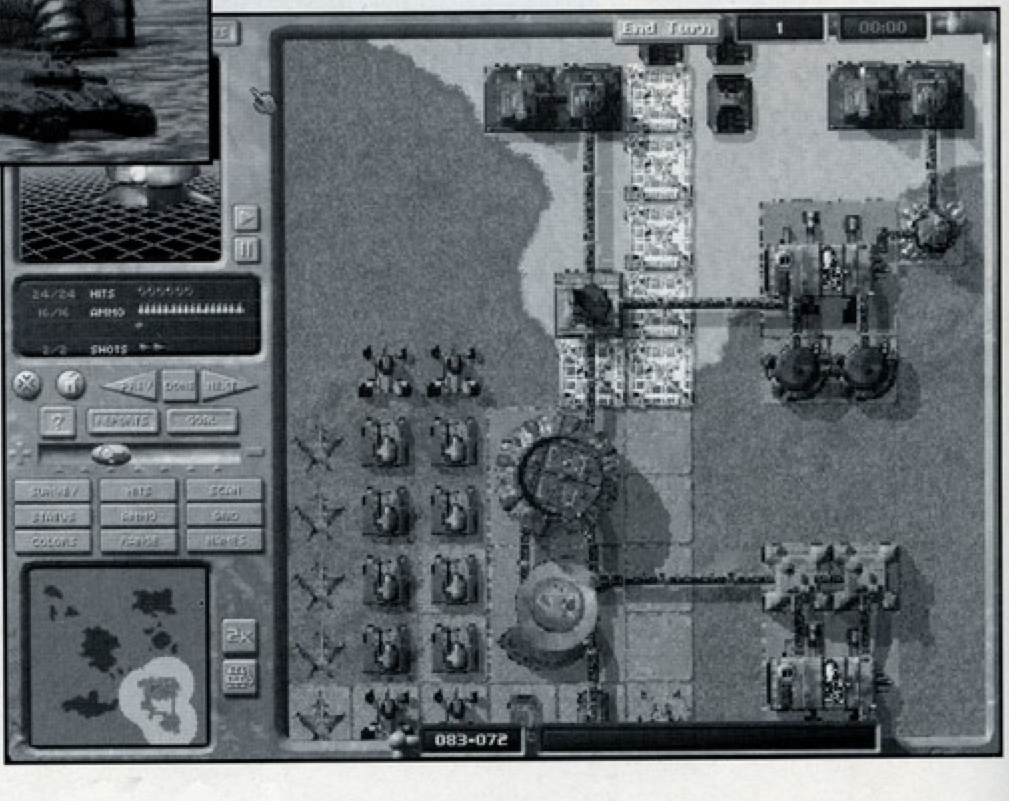
megakadályozza a hosszútávú stratégiák kidolgozásának a lehetőségét, ezért én nem is nagyon alkalmaztam. Négy különböző bolygótípuson folynak a csatározások, de ahogy eddig megfigyeltem, a terep nem igazán befolyásolja a csata kimenetelét. Létezik mező, hó, sivatag és szikla terep. Nem igazán tudták megismételni a Red Alert-ben látott fantasztikus terepviszonyokat. A csatákban viszont rá fogunk kényszerülni a különböző hadseregtípusok egyidejű alkalmazására. Ez durván azt jelenti, hogy egyszerre kell támadnunk tengeren, levegőben és szárazföldön. Itt viszont le a kalappal a készítők előtt. Még komoly stratégákat is megizzasztanak az első küldetések.

TIPPEK, TRÜKKÖK

– Amint lehetőségünk lesz rá építsünk egy második bányát. Erre azért lesz szükség, hogy ellássuk a mérnökeinket nyersanyaggal, különben nem tudnak újabb épületeket felhúzni.

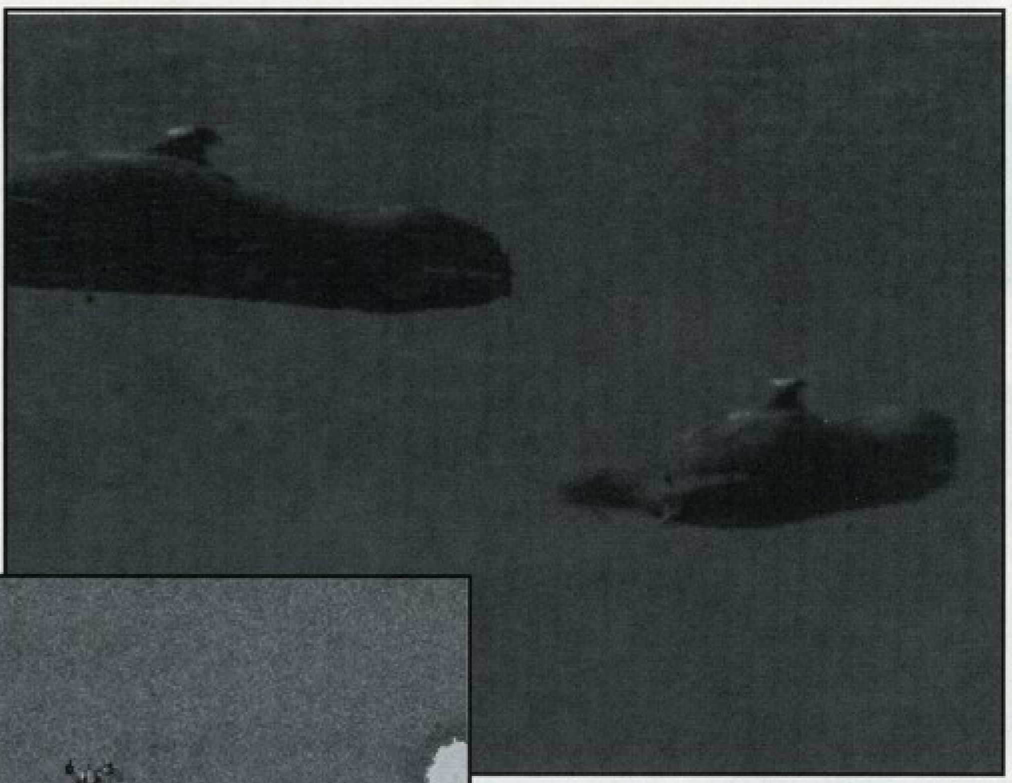
– Amikor megtámadunk egy ellenséges komplexumot, használjuk ki annak gyenge pontjait. Biztosan találunk egy olyan helyet, amit nem védenek lövegek és légvédelmi ágyúk. Ezen a ponton kell rést ütnünk.

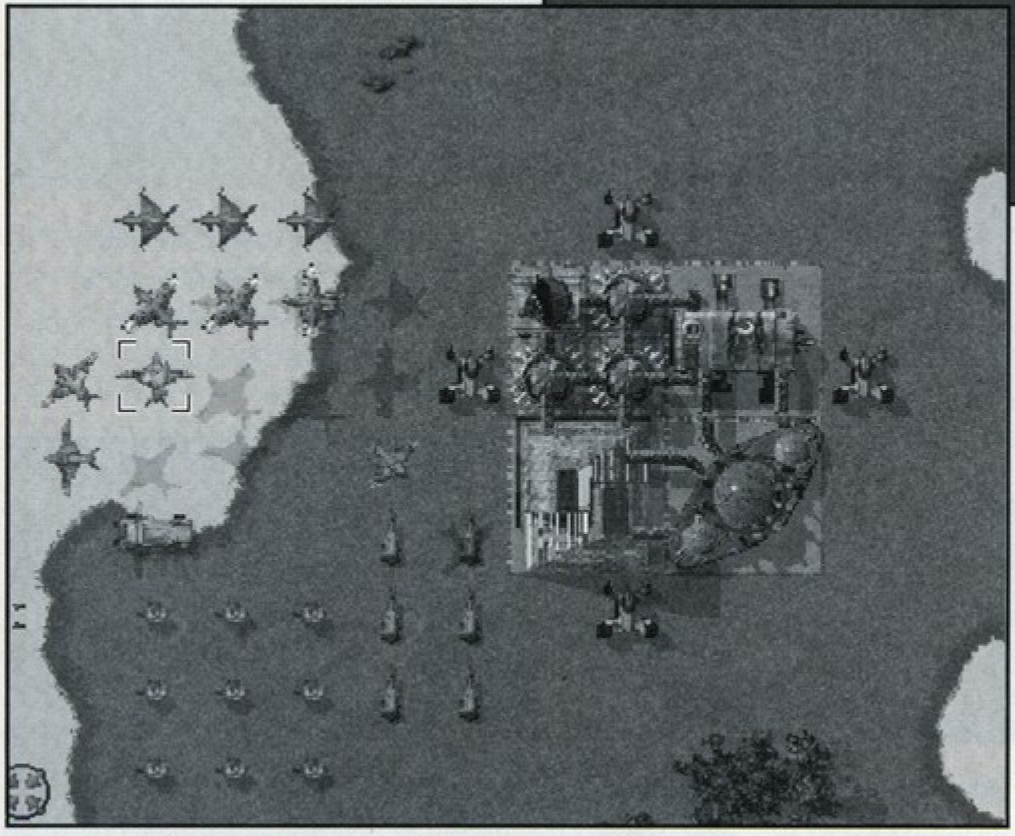
– A rögzített védelmünket kössük össze a főbázisunkkal. Ez azért jó, mert automatikusan fel lesznek töltve



lőszerrel minden körben és ráadásul még a javítási munkálatokat is elkezdik.

– Ha másképp nem megy, akkor használjuk a csali taktikát. Ez különösképpen a légi egységekre igaz. Küldjünk ki csalinak egy üres air transport-ot vagy egy AWAC-et. Lehet, hogy meg fogják semmisíteni, de elfogy az lövéspontja és akkor már könnyű prédája lesz a bombázóinknak. Ugyanezt eljátszhatjuk a szárazföldi





csapatoknál is. A lényeg az, hogy viszonylag értéktelen legyen az áldozati bárány.

– Inkább foglaljuk el az ellenséges egységeket a kémekkel. Előtte azonban nem árt disable-ba tenni, mivel így sokkal kisebb lesz annak az esélye, hogy felfedezzenek minket. Célszerű az ellenféltől távolabb álló egységeket megkaparintani, mivel ha átváltozik a színe, akkor rögtön ellenséges célponttá fog válni és ezért meg is semmisítik.

– Az ércek után kutató droidot állítsuk be automatára, mert így saját maga fel fogja kutatni a gazdagabb érclelőhelyeket. Oda pedig nem árt telepíteni egy újabb bányát.

– Ne feledkezzünk meg a raktárak létesítéséről sem. Nincs bosszantóbb, mint amikor pocsékba megy az arany, mert nincs elég hely a raktározásra.

– A buldózerek képesek a lerombolt épületek maradványaiból megmenteni a még felhasználható nyersanyagokat.

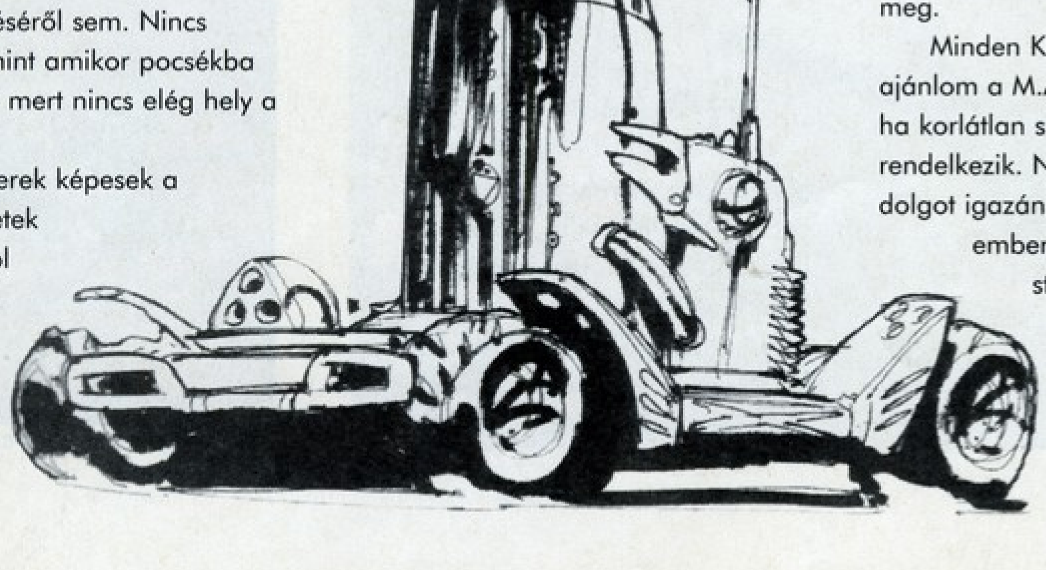
– A már lerakott aknák újból felvehetők és bezúzhatók.

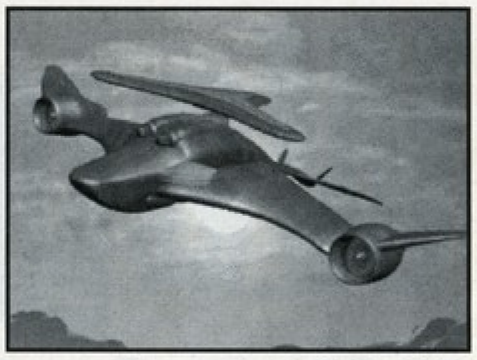
– Ha találat éri az egyik értékes egységünket, akkor rögtön vonuljunk vele vissza. Sokkal kevesebbe kerül egy javítás, mint egy új egység elkészítése.

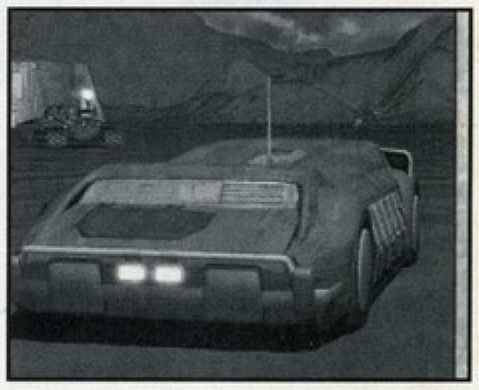
Nagyjából ennyi lett volna a M.A.X. első nekifutásra. Már csak az értékelésem maradt hátra. Kicsit bajban vagyok vele, mivel igazából nem volt annyi időm rá amennyit szerettem volna. Egy ilyen stratégia játék alaposabb kiismeréséhez minimum két hónap kell. Lehet, ha intenzíven játszottam volna vele egy hónapot (és csak ezzel), akkor sokkal jobban lelkesedtem volna érte. Így azonban csak azt látom, hogy hiányzik belőle az a valami, ami mind a Panzer-ben, mind a Fantasy General-ban megvolt. Ez pedig a szerelem első látásra. Hiába tökéletes majdnem minden egy M.A.X.-en, ha az ember nem érzi szükségét annak, hogy leüljön vele játszani. Ezzel persze nem azt akarom mondani, hogy a M.A.X. rossz játék, dehogy, éppen ellenkezőleg. Most tényleg bennem van a hiba. Talán én egy kicsit elkényeztetett a Red Alert, a Diablo és az Ecstatica 2. Ott csak leült az ember a gép elé és máris teljesen belemerült a játék élvezetébe. A M.A.X.-ben viszont csak alapos elmélyülés után fedezi fel az ember azokat az apró momentumokat, amelyek miatt érdemes vele foglalkozni. Valahol legbelül érzem, hogy remek ez a játék, de az embernek sajnos vannak előítéletei és akkor menthetetlen. Persze könnyedén előfordulhat, hogy néhány hónap múlva ismét a kezembe akad és akkor jut elég idő és energia arra, hogy elmélyüljek benne. Bevallom őszintén, hogy a megjelenésekor se a Battle Isle, se a Panzer General nem tetszett. Csak hónapokkal később, az ismerőseim unszolására kezdtem nekik. Mit mondjak, nem bántam meg.

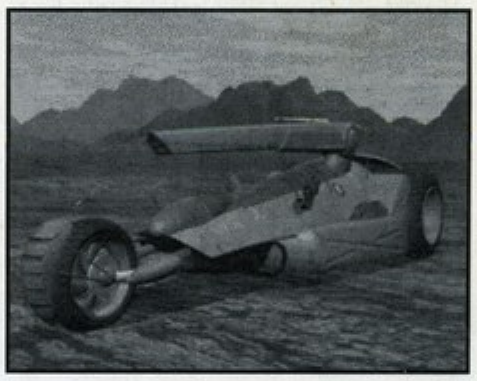
Minden KOMOLY stratégának ajánlom a M.A.X.-et, de csak akkor, ha korlátlan szabadidővel rendelkezik. Nem lehet úgy élvezni a dolgot igazán, hogy csak leül az ember vele egy kicsit stratégiázni.

Mocsy









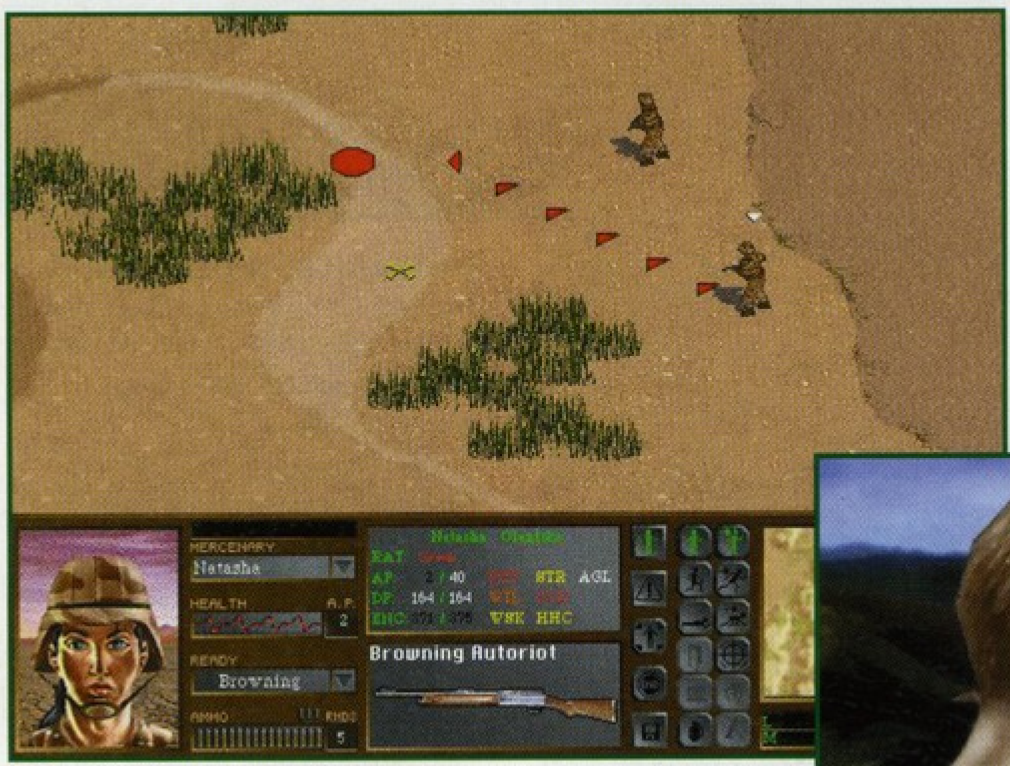
PC GURU

88%

Csak időmilliomosoknak!!!

Wages of War
Háborús business

NEW WORLD COMP.
2xCD, 486DX4-100, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 130MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



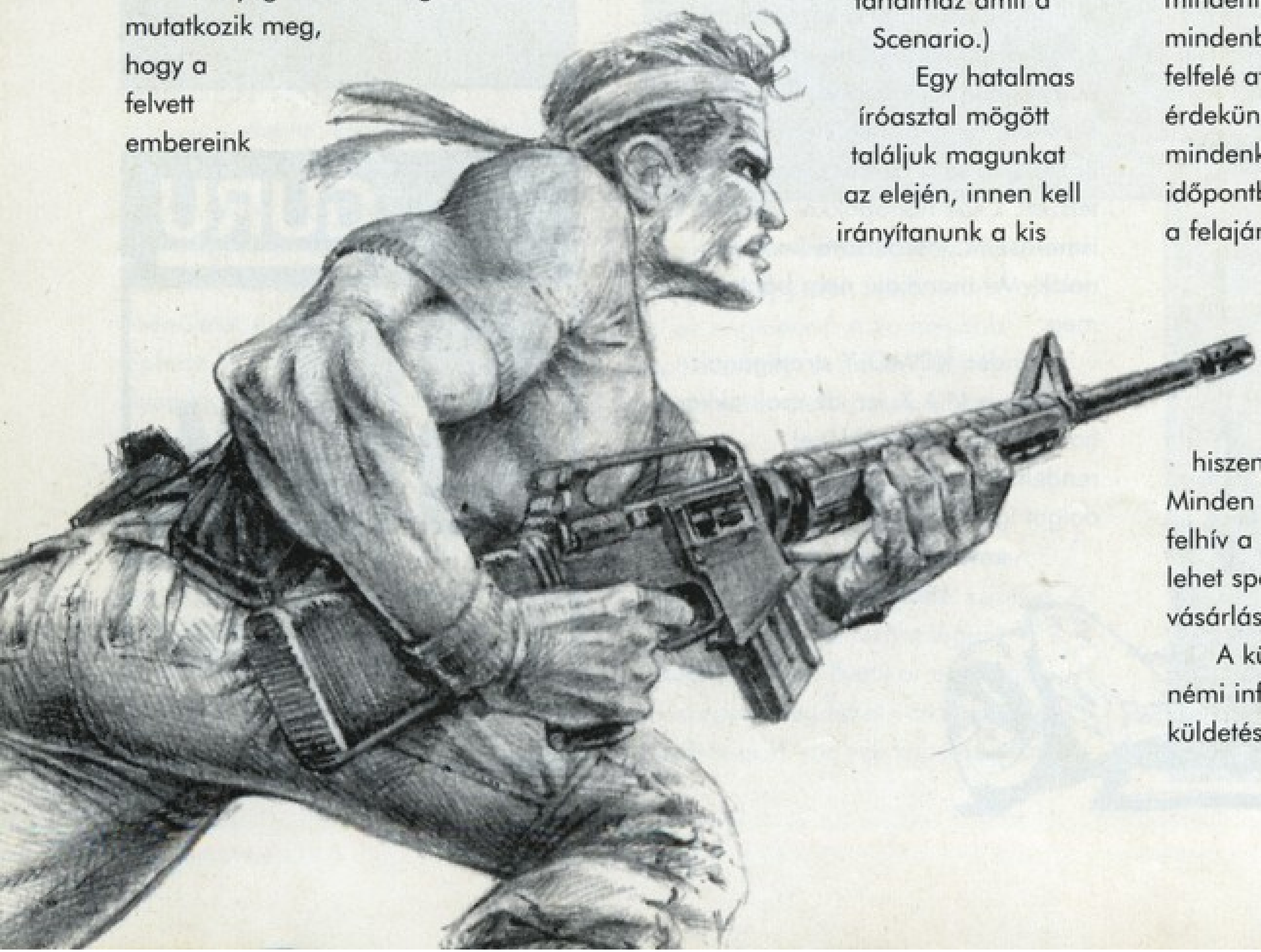
Úgy látszik hódít a körökre osztott stratégia, legalább is erre lehet következtetni abból, hogy a jelen számban több program is ilyen elven alapul. A Wages of War teljesen előzmények nélkül született, bár azért könnyen beláthatjuk, hogy a fejlesztők látták a Jagged Alliance-t, mielőtt a fejlesztésbe belefogtak. Ez a megállapítás igaz lesz egyébként a program egészére, hiszen mindenhol visszaköszön a fenti alkotás.

Akiknek az eddigi bevezető nem mondott volna semmit, azoknak elárulom, hogy egy zsoldosokat foglalkoztató irodát kell üzemeltetnünk, mely mindenfajta kényes, vagy akár problémás esetet elvállal a világ minden táján a pénzszerzés reményében. A programot vagy önálló missziók keretein belül, vagy pedig egy összefüggő hadjárat során vihetjük végig.

A lényeges különbség ott mutatkozik meg, hogy a felvett embereink természetesen fejlődnek mindenféle tulajdonságaikban (és persze drágábban lehet őket felbérelni legközelebb), nekünk pedig igencsak jól jönnek majd a sikeres küldetések, ha vitatkoznunk kell a megbízónkkal a fizetséget illetőleg.

Mivel a program külső máza egy szín tiszta manager program, ezért ezt különválasztva a belső stratégiai résztől elkülönítve fogom ecsetelni. (Nem térek ki a Campaign és a Scenario különbségeire, mivel a Campaign mindent tartalmaz amit a Scenario.)

Egy hatalmas íróasztal mögött találjuk magunkat az elején, innen kell irányítanunk a kis vállalkozásunkat. A megbízásokat és az üzeneteket mindig a telefonon keresztül kapjuk meg. Minden döntést igénylő kérdés után a fax készüléken megjelenik az írás, ide kattintva kell aláírnunk azt. Nagyon vigyázzunk arra, hogy pörgessük végig a fax lapjait, mert a Done-ra kattintva gyakorlatilag aláírjuk úgy a papírt, hogy talán nem is olvastunk el mindent. Általános szabály az, hogy mindenből alkudnunk kell, lefelé vagy felfelé attól függően, hogy mi a mi érdekünk. A küldetések elfogadásánál mindenképpen alkudjunk az időpontban, mert nagyon szűkös lesz a felajánlott időlimit. Ha már kicsit beljebb járunk a játékban, akkor a felajánlott honoráriumon is lehet vitatkozni, azonban ezt a játék elején nem ajánlom, hiszen fel is kell valamit mutatnunk. Minden pénzügyi tranzakció után felhív a könyvelőnk is, ilyenkor is lehet spórolni (pl. a repülőjegyek vásárlásánál).



A küldetések kialkudása után némi információt kell szereznünk a küldetés helyéről és körülményeiről. Itt is mindenkinek ajánlom a figyelmébe a takarékossági tényezőket, mely főleg az időre vonatkozik.

Ezután következik az egyik leglényegesebb rész, a katonák kiválasztása. Egy helyes kis tartó jelenik meg ahol is láthatjuk a cég „alkalmazottait". Rengeteg

információt láthatunk itt, én csak a legfontosabbakat fogom megemlíteni:

Missions: részvétel a küldetésekben (ha lehetőségünk van rá akkor ne 0 legyen)

Completed: végrehajtott küldetések száma

RAT: besorolás, mely főleg a teljesítménytől függ, de más

szempontok is bekavarhatnak. A fokozatok (Unproven, Green, Line, Crack, Elite) és a szín jelölések egyértelműen jelzik, hogy milyen felkészülségű katonával van dolgunk. A RAT egyébként az alábbiakban felsorolt tulajdonságok mixeléséből keletkezik.

ENC: a katona hurcolászó képessége, főleg a magasságtól és a súlytól függ, de a képzettség is szerepet játszik. Nagyon lényeges szempont lesz a továbbiakban, hiszen

ennek alapján kell majd beszereznünk a fegyvereket, úgy, hogy lehetőleg nem olyan puskát veszünk, melyet el sem bír.

EXP: tapasztalati pontok, a későbbi tréningezéssel ezt is nagyon jól lehet fejleszteni. Ennél a pontnál (és a következőkben) már egy új besorolást találhatunk mely színekkel (fekete, vörös, narancssárga, sárga és fehér), valamint a következő minősítő szövegekkel jelzi az adott tulajdonság mikéntjét: Acceptable, Below Average, Average, Average, Above Average, Excellent.

AGL: a fegyveres és a kétkezi harcnál nagyon számító fürgeség és gyorsaság

WSK: a fegyverek helyes kezelésének tulajdonsága, mely nagyon jól jöhet mondjuk egy elakadt fegyver újra üzemképessé tételénél

TCH: mindenfajta műszaki tudományok és nem utolsó sorban az ügyes ujjak kérdése, mely segítségünkre lehet a záraktól kezdve a számítógépekig

AP: nagyon figyeljünk erre az értékre, hiszen ennyi akcióponttal lesz megáldva zsoldosunk a játékban, márpedig mindenféle tevékenységre ebből kell elhasználnunk

STR: a jó öreg erősség, mely a cipelhető súlyt, valamint a bekapott találatok romboló hatását befolyásolja

WIL: az összes tulajdonságot befolyásolja ez az egy (és fordítva is), hiszen ettől függ, hogy katonánknak milyen gyorsan száll inába a bátorsága

HHC: a közelharc jártasságot mutatja ez a érték

Ezek alatt már csak a különböző pénzügyi paramétereket találjuk meg. Ami a fentieken kívül még lényeges lehet, az a katona

jelenlegi üzemképességét jelző felirat lehet (Avaible, Unavaible, MIA, WIA, KIA), de hát ezeket már amúgy is megtanulhattuk más játékokból.

A választásnál mindenképpen figyelembe kell venni a feladat jellegét is, azonban érdemes minél több zsoldost felfogadni, persze csak ha a lehetőségeink engedik. A játék elején válasszunk ki 2-3 szimpatikus emberkét.

Ezután jön a feladat érdekesebb része, hiszen némi felszerelést kell vásárolnunk a számukra. Az elején még csak 1 katalógus árválkodik az asztalon, de a későbbiekben már több kereskedő is kínálgatja majd portékáját, természetesen borsos áron. Mielőtt szétvásárolnánk az agyunkat nem árt figyelembe venni azt a borzasztó tényt, hogy embereink nem teherautóval indulnak a küldetésbe, így csak a saját tűrőképességüket vehetjük figyelembe a pakolásnál. A megrendelt, de fel nem használt fegyvereink nem maradnak meg, így bizony jól meg kell gondolnunk, hogy mire szórjuk el a zsetont. A katalógusban minden fegyver mellett szerepel a hozzá való tölteny is. A fegyver befogadó képességének függvényében mindenképpen vásároljunk hozzá elegendő mennyiségű lőszert, mert nincs annál dühítőbb dolog, mint amikor a lövöldözés kellős közepén elfogy a skuló. Természetesen nem minden fegyver áll mindjárt a rendelkezésünkre, vannak elfogyott, nem rendelhető, betiltott, vagy éppen szállítás alatt álló készletek. Mindenesetre igazából a hiány oka ne nagyon érdekeljen minket, hiszen ettől még nem tudunk vásárolni. Minden fegyvernél fel van sorolva egy marék tulajdonság, igazából erre már tényleg nincs

helyünk, hogy felsoroljam őket. E helyett inkább nézzük a fegyverek típusait, egy-két jellemzőbb egyéniség kiemelésével:

Handguns - kézifegyverek, melyek igazából csak másodlagos fegyverként ajánlok mindenkinek, hiszen nagyon csekély a hatótávolságuk és ráadásul még eléggé bizonytalanok is. Csupán csak az olcsóságuk szól mellettük, azonban így is csak a fő fegyver bedöglése során kerül elő a tarsolyunkból. Ha mindenképpen ilyennel szeretnénk nyomulni, akkor a Smith & Wesson Model 29-et (távolság), illetve a HK P7M13 (töltés nélküli körök száma) nevű német csodát ajánlom a nagyérdemű figyelmébe.

Submachinegun - ez már egy fokkal komolyabb kategória, bár itt a kilőtt nagy mennyiségű lőszerre helyeződik a hangsúly. Sajnos ezeknek a fegyvereknek a többségét is csak a viszonylag közeli csatákban (50-200 m) vesszük hasznát. Ajánlott típus az UZI és az M3A1, bár

igazából ezek olyan favágó fegyverek.

Shotguns - bevallom őszintén ők az egyik kedvenceim, hiszen főleg a játék elején igen nagy pontosságot lehet elérni ezekkel a puskákkal, bár teljesen úgy látszanak, mintha nem lennének jobbak a pisztolyoknál. Kimagasló képviselőjük a Browning Autoriot, melyet igen szép eredménnyel használtam.

Rifles - nos, itt már igazi királyok vannak, hiszen nem ritka errefelé a 500-1000 méteres hatótáv, a távcső és egyéb kellemes apróságok. Én az M14-es és M16-os típusokat részesítettem előnyben, de a mesterlövészeknek inkább a Remington M700-ast ajánlanám. Akadnak itt egészen futurisztikus kinézetű fegyverek is, mint például a H&K G-11, azonban itt nem kísérleteznünk kell, így nem árt ha a jól bevált típusoknál maradunk.

Machinegun - ha nagyon sok ellenfelünk akadna és messziről kellene őket likvidálnunk, akkor mindenképpen ezt válasszuk, azonban nagyon drágák ezek a fegyverek és igazából a beépített sánc mögötti védelmet kedvelik, így harci körülmények között nem mindig alkalmazhatók.

Misc. Weapons - az egyéb kategóriában természetesen csemegéket találhatunk a gránátvetőktől kezdve a tank elhárító rakétákig. A legnagyobb meglepetést azonban valószínűleg a felsorolt primitív nyíl fogja jelenteni, mely azonban igencsak halálos fegyver lehet, arról nem is beszélve, hogy fogunk olyan ügynökös jellegű küldetésekkel találkozni, melyekben elengedhetetlen, hogy csendben végezzük a dolgunkat. Nos, itt nagy hasznunkra lehet ez a fegyver.

Grenade Explosives - gránátok és robbanószerek találhatók itt szép számmal, igazából csak speciális esetekben ajánlott a használatuk, bár kétség kívül igen szép eredményt produkálnak.

Knives - ha már nem marad semmi reményünk, akkor a közelharcban mindenképpen jól jöhet némi szúró fegyver, márpedig itt találunk belőlük szép számmal.

Equipment - eléggé lényeges dolgok következnek itt, hiszen nem árt ha elsősegélyládát és mellvértet mindig vásárolunk. Ha robbantani akarunk, akkor az időzítő sem tűnik túl nagy luxusnak, míg ugyanez mondható el az ejtőernyőről a gépből

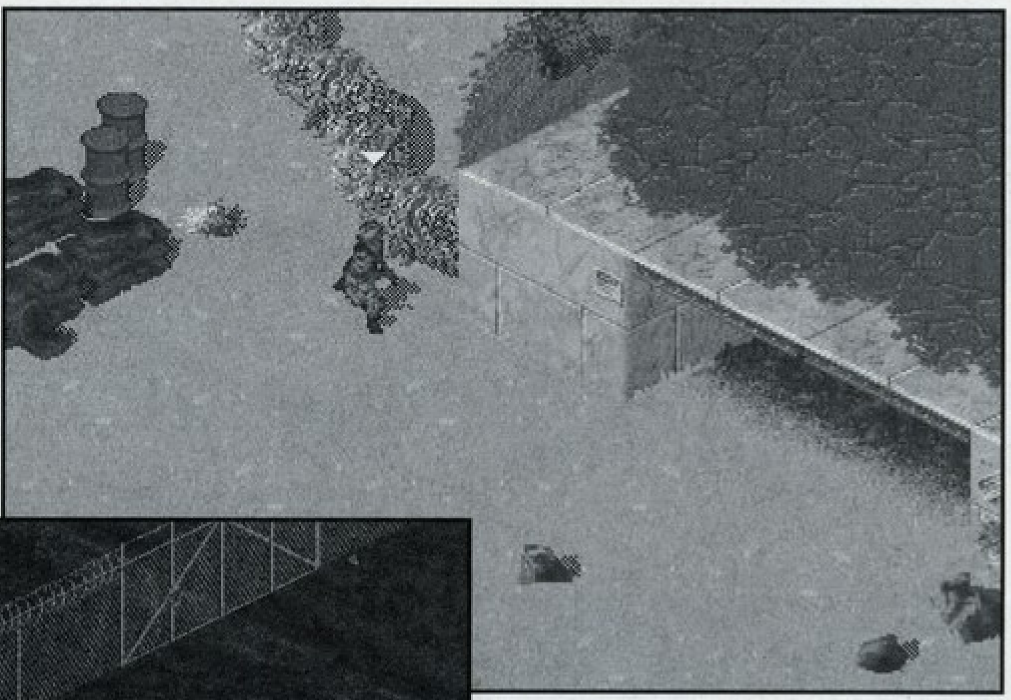
történő kiugrással kezdődő küldetéseknél. Van még itt egy-két használható apróság (pl. a drótvágó), azonban annyi szerencsénk mindenképpen van, hogy a program jelzi egy DON'T FORGET felirattal azokat a tárgyakat, melyeket mindenképpen vinnünk kell a küldetésre.

Miután megjöttek a felszerelések és a katonák már csak fel kell szerelnünk a társaságot. Ez nem lesz egy nagyon nehéz dolog, így kár is szót vesztegetnünk rá.

Mielőtt belekezdenénk a küldetésekbe a program melegen ajánlja, hogy foglalkozzunk a gyakorlással is. Igazából nekem csak negatív tapasztalataim vannak a dolgokkal kapcsolatban, hiszen hiába tréningeztettem az embereimet, azok ha csirkék voltak, akkor csirkék is maradtak gyakorlás ide vagy oda. Persze azért biztos használ a dolog. Így tehát akinek pénze és ideje van rá, az nyugodtan szánjon rá egy-két napot a 3 lehetséges skill javítására. Ha már végképp nincs más tennivalónk, akkor kattintsunk rá az ajtóra és ha még a sok pepecselés közben nem késtük le a határidőt (ilyenkor minden belefeccölt pénzünk elúszik), akkor kezdődhet a küldetés.

Legelőször is el kell keserítenem mindenkit, aki gyors lefolyású akciót vár a programtól. A bajok ott kezdődnek, hogy úgy van körökre osztva a játék, hogy mi lépünk egy katonával, majd az ellenfelünk teszi

ezt. Ezután ismét mi következünk, azonban nem mi jelöljük ki, hogy melyik vitéz jön, hanem automatikusan a következő emberünkre kerül a sor. Igazából ezt nagyon nagy butaságnak tartom, hiszen minek lépnék mondjuk azzal az emberemmel amelyik a domb tetején fedezi a völgyben mászkáló társát. Mindenesetre meg lehet szokni ezt a módszert, azonban nem vívta ki a tetszésemet túlságosan. A másik



probléma ott adódik, hogy az eddigi játékoktól eltérően itt nem a küldetések nagy száma, hanem inkább a pályák nagyságával próbáltak spekulálni a tervezők. Először komolyan azt hittem, hogy valami rokkant embert tudtam csak elhozni, hiszen eszméletlen kevés az induló embereink AP-ja a feladatokhoz. Persze aztán megszoktam, de szerintem ezzel nem kéne szándékosan lassítani a játékmenetet.

A küldetés közben az éppen aktuális katonáról a kép alsó harmadában találhatunk meg mindenféle információt, de ezek alapállapotban tökéletesen megegyeznek az előbb leírtakkal, így nem is kívánok nagy hangsúlyt fektetni rájuk. A kezelőpult ikonjait megpróbálom egy kis táblázat segítségével bemutatni, így már pusztán csak a térkép marad hátra, melyen nagyon egyértelmű színjelölésekkel megtaláljuk a csata összes szereplőjét, de természetesen csak azokat, akiket látunk.

Ha némi mozgásra vágyunk, akkor a jobb egérgomb kattintásával győződhetünk meg róla, hogy a kívánt terület eléréséhez elegendő-e (zöld) az AP-nk, vagy nem (piros). Ha a ballal is idekattintunk, akkor a katona odamegy vagy legalábbis elindul arrafelé. Itt jegyzem meg, hogy abszolúte nem értem a program AP kezelését, hiszen ez nem egy misztikus szám, hanem egy konkrét érték. Ennek tudatában enyhén érdekes dolog, hogy néha 5-6 AP pontot is mínuszba ugrik a végeredmény. Akkor pedig minek ilyen pontosan meghatározni?

Következzen most egy-két jó tanács, mely igazából tényleg csak a saját tapasztalatomat tükrözi, de a játék és a küldetések ismeretében egyáltalán nem vagyok biztos benne, hogy minden esetben beválnak.

– legalább 1 pótfegyvert vigyünk magunkkal, mert a fegyverek nem nagyon bírják a különböző éghajlatokat

– mellvértre és elsősegély ládára sohase sajnáljuk a pénzt

– inkább ne rohanjunk, hanem ha vissza tudjuk magunkat fogni, akkor kússzunk át a veszélyesebb részeken (bár ettől még telibe találhatnak)

– a mozgás végén gugoljunk le

– minden halottat vizsgáljunk át, mert érdekes dolgokat találhatunk náluk. Sajnos azonban az esetek többségében felvenni nem tudjuk őket, csak ha a saját fegyverünket lerakjuk.

– minden létező tereptárgyat használjunk ki, mert sajnos a program nagy mértékben csal, abból a szempontból, hogy amikor meglátjuk az ellenfelet, akkor az már lő is ránk, még akkor is ha kúszunk! Ez pedig ugyebár sasszem brigádot feltételez.

– a kutyákra vigyázzunk, mert iszonyúan nagy az AP-jük, kb. 4-5-szöröse a katonáinknak

– próbáljunk meg valakit felküldeni mindig valami magaslatra, legfeljebb őt lövik le először, de legalább tudjuk merre van az ellenfél

PC GURU

88%

Szép is, jó is, de korántsem egetrengető.

AMOK

Elsüllyedt a Mechwarrior

GT INTERACTIVE
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, VGA-SVGA, 8MB RAM, 9MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Igazából kifelé tartunk a DOOM klónok időszakából, ezzel gondolom mindenki tisztában van és egyetért velem. Van ugyan egy Quake, de ez már nem is klón, hiszen teljesen más az engine és a felépítés. Ezen a piacon már tényleg csak silány utánzatok jelennek meg, olyan kisebb cégektől, melyek most ébredtek rá a dologra, vagy éppenséggel mostanra sikerült megvenniük egy használható engine-t. Ebben a helyzetben értetlenül néztem először a Scavanger legújabb játékára, az AMOK-ra. Valóban komolyan gondolják ezt a fiúk? Nos, teljesen komolyan gondolták és ráadásuk igazuk is van, megint valami olyan újat mutattak, ami ugyan emlékeztet sok minden másra, azonban teljesen új elemeket is felvonultat.

Az AMOK egy 3D-s környezetbe telepített robotos lövöldözős víz alatti játék. Ebben az egy mondatban minden benne volt, hiszen a játékban egy nagy robottal tudunk lépkedni a tengerfenéken, feladatunk pedig a feltűnő ellenséges egyedek gyilkolászása lesz mindenféle létező dologgal.

Mint minden ilyen stílusú játékról, itt sem lehet végigjátszást közölni, sőt még egy szájbarágós nagy cikknek sincs értelme. Következzen tehát inkább egy-két gondolat a játékról.

- a helyszínek: mint említettem már a tenger fenekén (is) kell rohangálnunk, mely felszíne igencsak érdekes terepakadályokat rejt, megtréfálva ezzel a kalandokra vágyót. Elő fognak majd fordulni az „emberi" tevékenységre utaló épületek is. Ezek közül egy-két típust (pl. az erődítményeket) fel lehet robbantani, vagy legalább is a falaikat meg lehet repeszteni, ami betekintést és nem utolsósorban belövési lehetőséget kínál a belsejükbe. Lesznek még extra helyszíneink, hiszen egy csőszerű képződményben, sőt egy városban is mászkálhatunk majd, azonban ez a

jövő zenéje. A zárt helyekre teleportok segítségével juthatunk be, így ne keseredjünk el, ha elsőre nem találjuk a bejáratot.

- az ellenfelek: akadnak majd szép számmal kik le szeretnének minket puffantani. Leggyakrabban kis emberkékkel fogunk találkozni, ők a gyalogság. Akadnak nagy ágyútornyok a játékban szép számmal, igazából nem jelentenek veszélyt ránk, hiszen nagyon lomhák, néha még azelőtt szét lehet

durrantani őket, hogy ránk fordulnának. Ezeknél már sokkal veszélyesebbek a repülő kis angyalkák a maguk kis 4-5 eldobott gránátaikkal, vigyázzunk, mert nagyon hamar elfogyasztják az energiánkat. Az egyik legnehezebben leküzdhető ellenfél tulajdonképpen egy rovartanya, mely sok kis apró mütyürt bocsájt ki magából, melyek önmagukban is csökkentik energiánkat. Ennél az ellenfélnél mindig első dolgunk legyen a tanya kiirtása, mert nem fogjuk győzni a sok ugra-bugrát. A legérdekesebb ellenfél akivel én találkoztam az egy autóféleségen rohangáló csapat volt, mely mindig megajándékozott néhány igencsak pontos lövéssel. Persze az alábbiakban felsorolt teremtmények korántsem a teljes gárdát alkotják, marad még bőven megismernivaló a játékban.

- a fegyvereink: két típussal rendelkezünk az elején a játékban. Az egyik egy öröktöltényes sima ágyú, a másik pedig egy rakétavető, melynek hatásfoka értelemszerűen sokkal jobb mint az ágyúnak, azonban itt se számítsunk valami fergeteges rombolóerőre. Kaphatunk bombákat is egyes feladatok megoldására, azonban vigyázzunk, hogy ne magunk alá durrantsunk velük. A későbbiekben még találkozhatunk egy-két specko fegyverrel.

- a küldetések: a rombolás jelenti általában a küldetések alapját. Minden pályán több alfeladatot kell megoldanunk, a képernyőnkön látható kis piros nyíl jelzi a következő célt, azonban ne felejtsük el, hogy légvonalban értendő a cél iránya.

Előfordulnak extra küldetések is, ilyen például egy konvoj útjának megtisztítása, ezek eléggé változatossá teszik a játékot.

- a mozgatás: nagyon érdekes effekteket láthatunk, hiszen fel tudunk mászni a tereptárgyakra, és ha ezt hátrálva tesszük meg, akkor be is nézhetünk egy épület belsejébe. Arra azonban figyeljünk, hogy minket is látnak ilyenkor és az ellenfeleink általában sokkal jobban céloznak mint mi. A fegyvereink egyébként csak a befogott ellenfelet tudják hatékonyan lelőni. Hasznos dolog még az oldalazás beépítése a játékba, néha csak arra van szükségünk, hogy oldalazva folyamatosan lőjünk és máris megtisztul előttünk az út.

Nekem nagyon tetszett az AMOK, van valami érdekes hangulata az egésznek, melyet csak az fog érezni aki leül játszani a játékkal. A küldetések kellően nehezek (még easy fokozatban is) ahhoz, hogy ne egy délutáni játékká fajuljon el a végigjátszás. Egyébként nem mehetünk kényünkre-kedvünkre, így biztos, hogy a chicken versenyzők nem fogják kedvelni a game-t.

Bear™

PC GURU

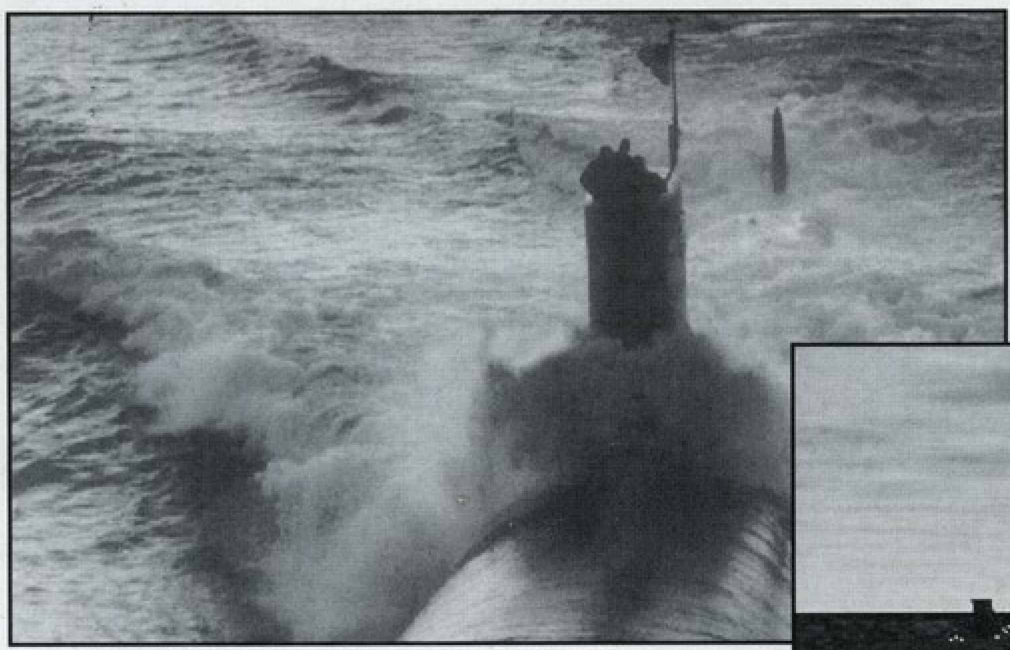
88%

Igen ötletes folytatása a DOOM témakörnek

Tom Clancy SSN

Vészhelyzetben

CLANCY INT. ENT.
2xCD, P60,
Win '95, VLB SVGA,
8MB RAM, 30MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák



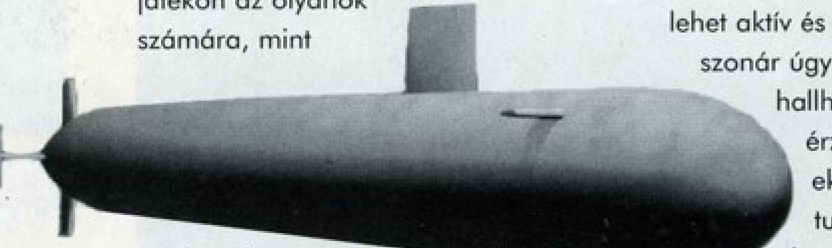
Az igazság az, hogy nagyon nagy Tom Clancy rajongó vagyok. Sokan ismerhetitek a műveit (ha nem is olvastátok), a „Vadászat a Vörös Októberre", a „Férfias Játékok"... ezek csak azok amelyek meg lettek filmesítve. Szóval ez az ember olyan hangulatot tud teremteni a műveiben, hogy olykor már-már úgy éreztem én is részt veszek benne. Nagyon érti a dolgát - akik csak a műveiből készült filmeket látták, talán annyira nem érthetik ezt, mert igazán a könyv adhatja vissza az igazi hangulatot. Na mindegy, most nem az a feladatom, hogy Clancy különböző műveiről írja kritikát, hanem a Clancy Interactive Entertainment első játékát kell egy kicsit részletesebben ismertetnem.

CLANCY = KÉMKEDÉS VAGY TENGERALATTJÁRÓ.

Jelen esetben a tengeralattjáró az érvényes. Még minden előtt meg kell említenem, hogy szerintem elkészült az a típusú játék, ami nagyon jó szórakozást ígér a szimulátor mestereknek és azoknak is akik kevésbé járatosak a szimulátorok világában, ugyanis a CIE megtalálta az arany középutat. Előre ennyit. Merüljünk hát akkor alá!

SSN

Az SSN atommeghajtású tengeralattjárót jelent, és értelemszerűen a játékban is egy ilyen tengeralattjáró, egy továbbfejlesztett Los Angeles osztályú tengeralattjáró parancsnoki posztjába kerülünk. A korábbiakban ismert tengeralattjáró szimulátoroktól eltérően itt kívülről láthatjuk a tengeralattjárót, kb. úgy, mint ha egy autós programmal játszanánk külső nézetben. Ez persze ez nem azt jelenti, hogy száguldozni kell a tengeralattjárónkkal. Ez a szokatlan nézet szerintem nagyon sokat dob a játékon az olyanok számára, mint amilyen én vagyok. A központi ablakban mindig azt látjuk, amit a szonárunk lát. Ez alapjában véve csak akkor segít igazán, ha ellenség van a közelben, különben nem sokat, de szerintem a hangulata sokkal jobb, mint a mezei szimulátoroknak. Az is igaz, hogy ez inkább egy 3D stratégiai-akció program, mint szimulátor, habár nagyon is szimulál. Senki se számítson arra, hogy pitty-putty kilődözi a torpedóit és a Tomahawkjait és már kész is. Akinek mond valamit a „Vadászat a Vörös Októberre" című film, az kb. úgy tudja a játékot elképzelni, mint amikor a film végén a Vörös Október és az orosz Alfa keresik egymást.



Ha hatékonyan akarunk keresni, úgy, hogy nem vesznek minket észre, akkor lassan folyik minden....

TENGERI HADVISELÉS

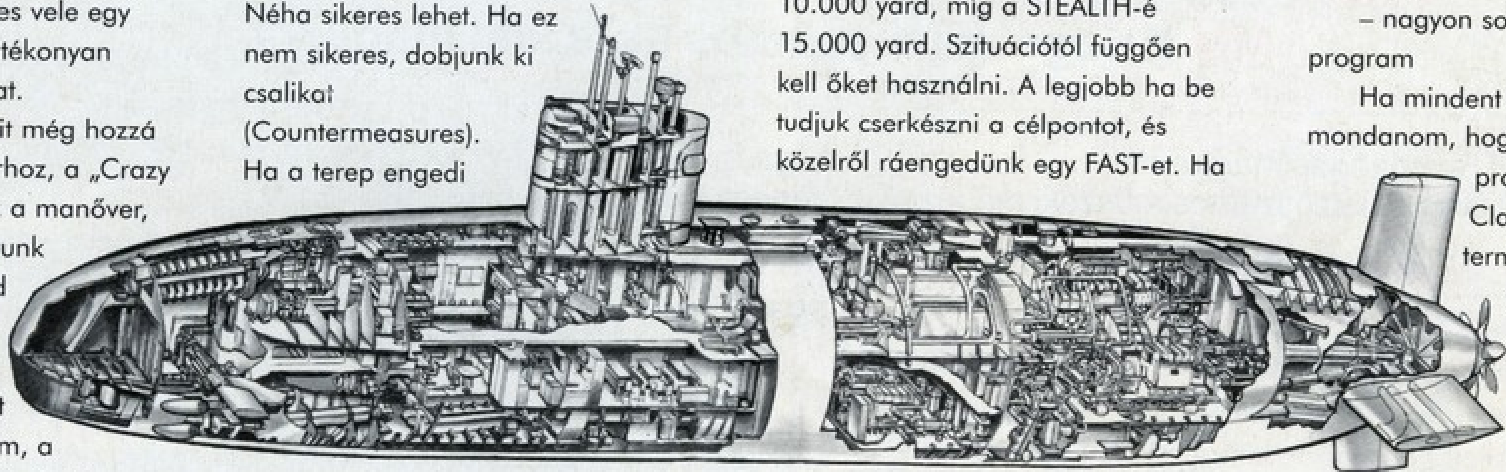
Itt néhány fontos dolgot szeretnék megemlíteni, ami ahhoz szükséges, hogy sikeresek lehessünk ebben a játékban.

Ugye a vízben vagyunk, nem igazán látunk semmit sem. Ilyenkor a parancsnok szeme a szonár. A szonár lehet aktív és passzív is. A passzív szonár úgy működik, hogy a vízben hallható zörejeket, zajokat érzékeli, úgy, hogy eközben más nem tudhatja, hogy mi keresünk. Az egyetlen hátulütője, hogy a hajó mögötti részt nem érzékeli. Az aktív szonár a jól ismert pengetés. Ekkor a szonár hangokat enged az útjukra és ha azok valamiről visszaverődnek, ezt érzékeli és a jellegzetességük alapján a szonáros megmondja, hogy mit érzékelt. Ezzel az a baj, hogy mi csak akkor érzékelünk, ha a hang visszajön, akiről meg visszajön az rögtön tudja, hogy honnan jött hang. A szonárhoz még azt kell hozzátennem, hogy minél gyorsabban haladunk, annál kisebb a hatásfoka.

A másik fontos dolog ami összefügg a szonárral, a hő határ. A tengerekben, óceánokban minél lejjebb merülünk, annál hidegebb a víz. A szonár igazán jól csak az

azonos hő határon belül helyezkedő objektumokat érzi. Ha egy másik hő határban található a keresett objektum, akkor érdemes vele egy szintbe kerülni, hogy hatékonyan végezhessük a dolgunkat.

Az utolsó dolog amit még hozzá szeretnék tenni a szonárhoz, a „Crazy Ivan". A „Crazy Ivan" az a manőver, amikor gyorsan elfordulunk 90 fokkal pl. balra majd onnan 180 fokkal jobbra. Ezt azért kell időnként megtenni, mert mint korábban említettem, a passzív szonár nem „lát" a hajó mögé. Ilyenkor ezzel a manőverrel meglátjuk, hogy van-e valaki mögöttünk vagy nincs – szerencsés esetben. Ha látjuk, hogy az ellenség Crazy Ivant fog csinálni, akkor rögtön állítsuk le a hajtóműveket – mert ugye a passzív szonár a tengeri zajokat szűri. Ha sikerül, akkor nem vesz észre, ha pedig megpenget, akkor

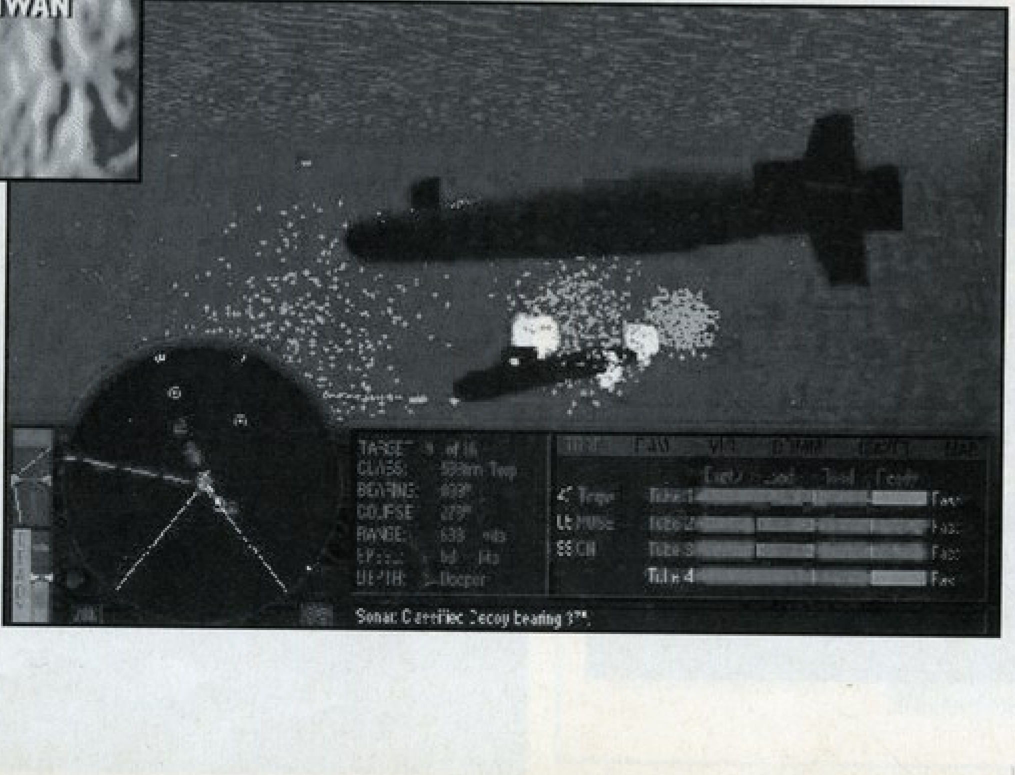


előbb tudjuk mi az ő helyzetét, mint ő a miénket.

Ennyi a tájékozódásról. A másik legfontosabb dolog – szerintem – a harc. Természetesen ez nem csak annyiból áll, hogy piff-puff kilövöm a torpedóimat és meghal az ellenség. Kezdjük a rosszabbal, mi van ha az ellenség előbb vesz észre bennünket, mint mi őt és kilő ránk - jobb esetben - egy torpedót. Amíg a torpedó távol van, megpróbálhatunk kilőni a torpedóra egy torpedót. Néha sikeres lehet. Ha ez nem sikeres, dobjunk ki csalikat (Countermeasures). Ha a terep engedi használjuk a lehetőségeit. Ha be lehet bújni egy szikla, domb... mögé, tegyük azt. Ez megtéveszti a torpedót. Tegyünk éles és gyors fordulókat ha már minden veszve van akkor egy jó időzítéssel még megmenekülhetünk. Amikor már elég közel van hozzánk a torpedó, egy éles kanyar kíséretében hajtsunk végre vészemelkedést (E). Ekkor akár 35 csomós sebességgel a felszín felé kezd emelkedni a hajó. Jobb esetben ez megzavarhatja a torpedót. Ami esetleg még segíthet a MOSS torpedó. Ez egy olyan torpedó amiben nincs robbanó töltet és olyan zajokat kelt, mintha tengeralattjáró lenne. Ez is segíthet, de ez inkább az ellenség lerázására jó (motorokat teljesen le kell állítani, majd kilőni a MOSS-t).

A jobbik eset az, amikor mi vesszük észre az ellenséget. Három torpedó közül választhatunk. A STEALTH egy lassú torpedó, ami csendben megközelíti a célpontot majd a közelében begyorsít és biztos találatot eredményez (ha nem veszik korábban észre). A FAST sokkal gyorsabb mint a STEALTH, ezért kisebb a hatótávolsága és könnyebb észrevenni. Az UNGUIDED nem célkövető, egyenesen megy, amíg valamibe bele nem megy. A FAST és UNGUIDED torpedók hatótávolsága 10.000 yard, míg a STEALTH-é 15.000 yard. Szituációtól függően kell őket használni. A legjobb ha be tudjuk cserkészni a célpontot, és közelről ráengedünk egy FAST-et. Ha követünk egy célpontot, nézzük meg a taktikai kijelzőn, hogy merre megy. Ha pont mögötte vagyunk, akkor nyugodtan mehetünk gyorsabban mint a célpont, mert nem fog hallani minket. Figyelni kell a Crazy Ivan-ra.

Az utolsó amit meg akarok jegyezni, az a vízfelszínen lévő célpontok ellen jó. Lőjünk ki rá egy Tomahawkot – rögtön elkezd vadászni ránk –, merüljünk a fenékre, teljes sebességgel menjünk el valamerre egy kicsit, állítsuk le a motorokat emelkedjünk támadási magasságra, majd megint támadjunk...



VÉGÜL IS...

Sok mindent lehetne még írni erről a programról, de sajna a 2 oldalas korlátozás nem egy ilyen szimulációra van kitalálva.

Nem esett még szó a második CD-ről, ahol egy közel 40 perces Tom Clancy interjú látható. Érdekességnek jó.

AMI ZAVART A JÁTÉK SORÁN:

– nem lehet átlépni a DirectX installálást

– az interjúnál nem szabványos AVI tömörítési eljárást használtak, ezért Media Playerrel nem lehet megnézni.

– nagyon sokszor lefagyott a program

Ha mindent összegzek, azt kell mondanom, hogy egy nagyon profi program került ki Tom Clancy kezei közül – természetesen csak átvitt értelemben. Az effektek, a hangulat, a sztori, a filmek – amik az általam nem igazán kedvelt digik – mind, mind nagyon profik. Aki ismeri Clancy stílusát és olvasott is tőle valamit, azt teljesen meg fogja ragadni. A filmekben érezni a feszültséget... A grafikája nem látványos, pont jó. Az egyetlen ami zavart a Win95-tel,

PC GURU

89%

Nagyon izgalmas tengeri stratégiai-szimuláció, profi történettel

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Fizessen elő rájuk!
CHIP Számítógép magazin – rendszeres CD-melléklettel
MM Bridge Jelzőszámos műszaki magazin

Előfizetem: – a CHIP Számítógép magazint egész évre 5914 forintért ☐ fél évre 2957 forintért ☐
– az MM Bridge Jelzőszámos műszaki magazint egész évre 2520 forintért ☐

Név:..

Cég neve:..

Cím:..

Előfizetés módja: csekken ☐ átutalással ☐

Előfizetés kezdete:...

Kelt:...

Vogel Publishing Kft., 1138 Budapest, Váci út 202., telefon/fax: 270-5563. Terjesztési vezető: Ali Mehdi, telefon/fax: 270-5564

1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.

Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon

DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

joystick parádé

GAMEPAD
4 gombos gamepad a hoki, a foci és a küzdősportok szerelmeseinek.

GAMEPAD PRO
10 gombos gamepad. Ajánlott legalább 10 ujjal ellátott egyének számára.

ANALOG PRO
4 gombos joy tolóerőszabályzóval és 6 fokozatban állítható rugóerővel. Állatlövöldékhöz és repcsisekhez.

BLACKHAWK
Kafa, formatervezett, 4 gombos joy tolóerőszabályzóval. A jelszó: Massive Attack.

FIREBIRD 2
11 gombos joy tolóerőszabályzóval, trimkarral, panorámagombbal és 6 fokozatban állítható rugóerővel. No future for ellenség.

ha szeretsz játszani, de félóránként görcsöt kap a kezed és nincs tizenkét ujjad, akkor a Gravis gamepadjait és joyait neked találták ki...

www.gravis.com

GRAVIS

pixel multimédia kft., 1088 bp., rákóczi út 13. tel.: 266-6059, 118-1595

TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

UNOD A BARÁTNŐDET?
MAGÁNÜGY!

TERHEDRE VAN A GYERMEKED?
HÍVD A GYERMEKMENTESÍTŐ SZOLGÁLATOT!

LASSÚ A GÉPED?
UNOD A RÉGIT, KICSERÉLNÉD?
SOK FELESLEGES PÉNZED VAN?
SZUPER GÉPET AKARSZ?

HÍVD
OLD MAN
CÉGÉT

HARDWEREM-96 KFT.
Budapest. VI. Csengery u. 55
Tel.: 3326-841
06-20-244-647

Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h

JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!

TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

sPéCi computer Kft.

1106 Budapest, Gépmadár u. 13. Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!
- ACORP alaplapok
- Intel, AMD, Cyrix processzorok
- Seagate, IBM, Fujitsu, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

S3 Trio 64 V+	4.600,-
S3 Virge 3D 2 MB RAM	7.900,-
8x SONY CD-ROM	16.600,-
Pentium VX alaplap	13.990,-
SB komp. hangkártya 16bit	3.200,-
Komplett számítógép színes SVGA monitorral	98.900,-tól

Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.
CD írás alapanyaggal együtt 2.000,- Ft.
Használt alkatrészeit beszámítjuk, ha nálunk újat vásárol.

E-mail: speci@mail.elender.hu
Honlap: www.iridium.hu/speci
Árlista: faxbank 180-8611/2120#

Az áraink a 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák, beszerzéstől függően változhatnak!

E havi componk a Flying Corps-hoz kapcsolódik teljes mértékben, hiszen a kérdéseink is a játékhoz kapcsolódnak. Empire cég jóvoltából a helyes megfejtők között 3db Flying Corpsot sorsolunk ki.
Lássuk a kérdéseket:

1. Hány légigyőzelemmel zárta a háborút Manfred von Rihtofen?
2. Ki volt az amerikaiak legsikeresebb pilótája?
3. Sorolj fel 3 első világháborús német vadászgépet.

+1 Ki készítette az első repülő szerkezet tervrajzát?

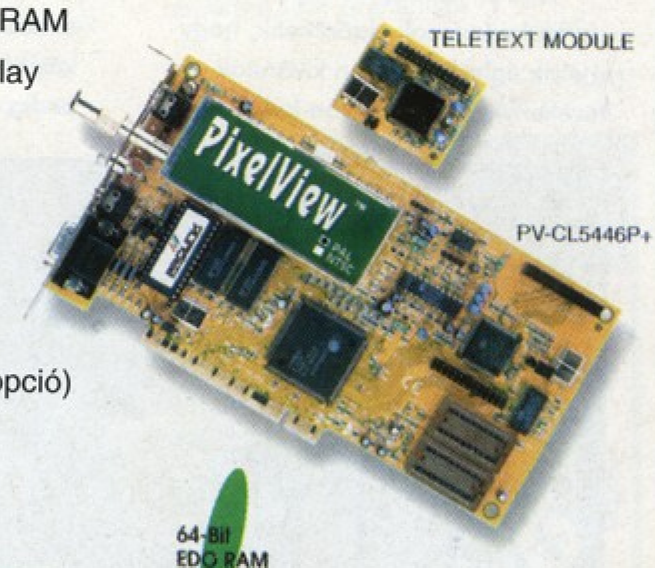
A megfejtéseket április 15-ig várjuk. A borítékra írjátok rá FLYING CORPS COMPO.

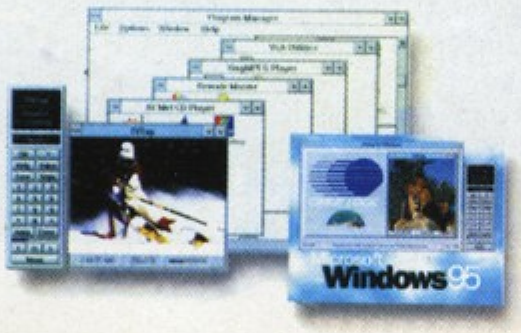
empire INTERACTIVE

PixelView ComboTV plus

5 funkció 1 kártyában

- 64 bit PCI VGA - EDO RAM
- TV Tuner (PAL) + Overlay
- Video digitalizálás
- Zoom 1024x768-ig
- MPEG lejátszás
- Teletext (opció)
- Távirányító szoftver + hardver (opció)
- Windows 3.1, 95/NT
- saját audio egység



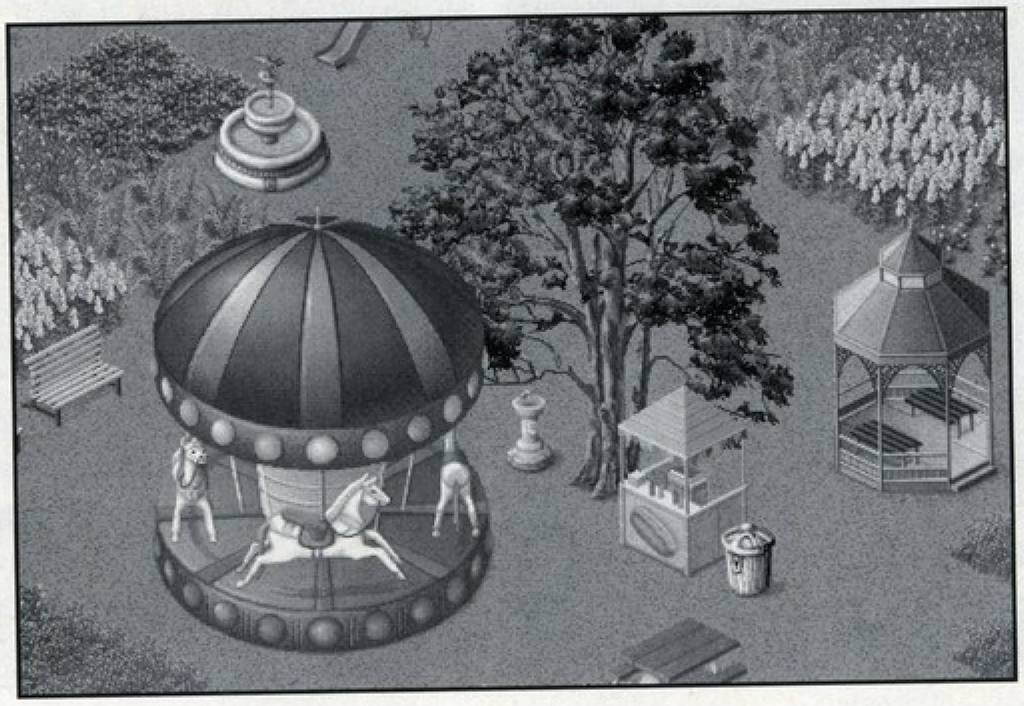


WIN COMPUTER
1067 Budapest
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax.: 117-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

Sim Park

Természetközelben

MAXIS
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Az állatok és a növények, egyáltalán a természet szeretete gyermekkorban még teljesen természetes dolog. Ebben a fogékony korszakban a kíváncsiság és a felfedezés öröme hajtja az emberpalántát, eszébe sem jut rombolni, vagy ártani valaminek. Amint a gyerek mind többet és többet tud meg a természetről, megismeri annak összefüggéseit és törvényeit. A hat-tízéves korosztály érdeklődését nem nehéz felkelteni, ha a természetről van szó, pláne ha olyan programot tudunk a kezükbe adni, mint a Sim Park. A Maxis Kids sorozat tagjaként megjelent programban a gyerekek saját parkot tervezhetnek ízlésük és kedvük szerint. Ám ahhoz, hogy a park életképes legyen, figyelembe kell venniük az éghajlati öv adottságait, a táplálkozási lánc kialakítását és az emberi tényezőt.

A játék kezdésekor az ifjú parktulajdonosok eldönthetik, hogy melyik éghajlati övben kívánnak tevékenykedni. Így külön-külön felfedezhetik mindegyik törvényszerűségeit. A játékos 10.000$ készpénzzel indul. Minden növény és állat természetesen pénzbe kerül, de a jól kiépített park hamar hasznot termel, hiszen a program lényege végül is nem a gazdasági rész. Alapállapotban a terület teljesen üres, puszta föld. Esetleg néhány, a területre jellemző állat kószálhat rajta. A bal oldalon felsorakozó ikonok használatával lehet majd benépesíteni. Itt találhatják meg a gyerekek a kihelyezhető fák, bokrok, cserjék, füvek, virágok, emlősök, madarak, hüllők és kétéltűek kínálatát. A legalsó ikon pedig az emberekhez, pontosabban a park látogatóihoz kapcsoló tárgyakat rejti; utat, szemetest, tűzcsapot, padokat, sátrat, tűzrakó helyet, hot-dog árust, hintát, csúszdát, stb.

A jobb oldalon felsorakozó ikonok közül az első egy háló. Ennek segítségével be lehet gyűjteni pl. állatokat. A bulldozer törli a kijelölt területen lévő dolgokat. A mikrofon nagyon jó ötlet, minden élőlénytől megkérdezhetik a gyerekek, hogy érzik magukat (angol tudás hasznos). Általában Rizzo, a gyerekeket segítő béka mondja el, hogy a kérdezett állat, növény vagy akár ember, hogyan érzi magát és miért. Rizzo egyébként könnyebb fokozatban rengeteg tippel is segíti a játékosokat, bár a profikat is ellátja tanáccsal. Aki unja okoskodásait kikapcsolhatja őt a menüben. Sőt akár a Sim család legtöbb tagjában, itt is mindenféle izgalmas katasztrófákat idézhet elő a parkban, hogy lássa, mit bír.

A computer ikon minden hasznos információt tartalmaz, amit az aktuális parkról illetve a választható növény és állatvilágról tudni kell. Van itt egy nagyon jó madárhang felismerő játék is, bár ennek kicsit hiányoltam az oktató részét. Az igazság az, hogy hazánkban a program inkább csak a nagyobbaknak ajánlható, mert angol tudás nélkül nehéz lesz boldogulni, bár ki tudja. A gyerekek, mint tudjuk, csodákra képesek és egészen másképp látják a világot.

Ez a rendkívül kedves, szórakoztató és hangulatos program biztosan nagy élményt jelent majd a gyerekek, sőt akár a felnőttek számára is. Nem mondom, hogy helyettesítheti a természetjárást, a közvetlen kapcsolatot Földünk élővilágával, de a játék mellett sokat lehet tanulni is belőle, olyan állat- és növényfajokról, melyekkel többségünk nem találkozik, legfeljebb az állat- vagy botanikus kertekben. Reméljük, hogy az itt megismert és megszeretett állatok nem csupán a filmeken és a számítógépes játékokban maradnak meg gyermekeinknek! Ez a program sokkal többet ígér, mint kellemes szórakozást; tanít és szemléletet ad. Talán még nem késő.

Lily

PC GURU
71%
Gyerekeknek tökéletes.

Necrodome

Ilyen lenne a barbár jövő?

MINDSCAPE
2xCD, P60,
Win '95, SVGA VLB,
8MB RAM, 10MB HD,
DirectX2, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

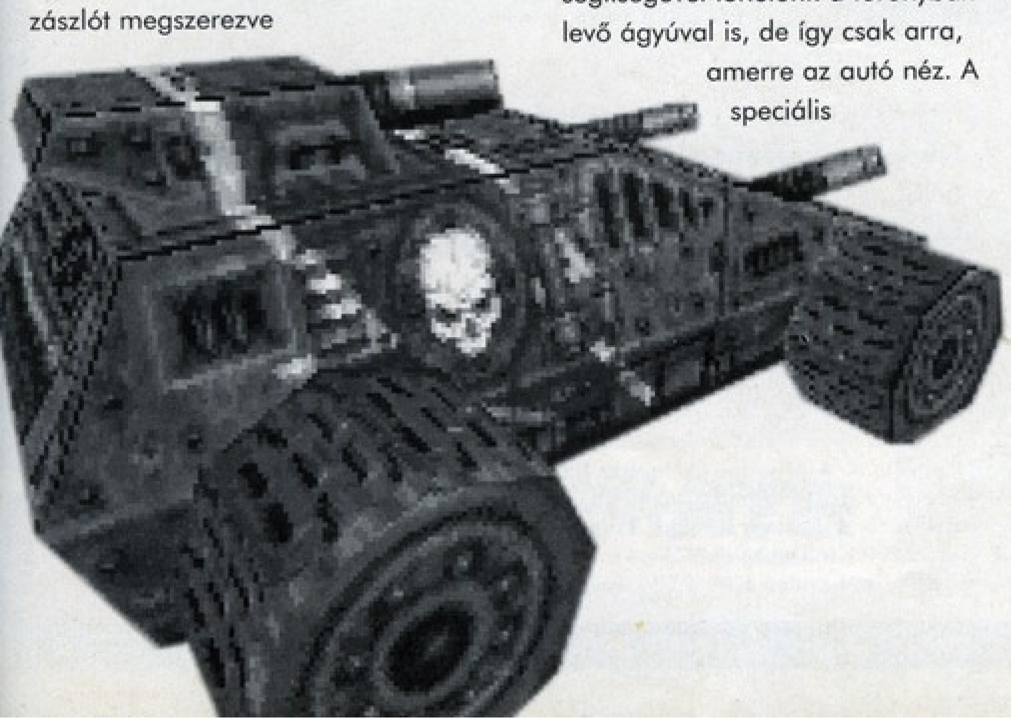
Egy újabb Doom-klón a Mindscape jóvoltából. Az igazság az, hogy én nem idegenkedem az ilyen játékoktól, de erős kritikát gyakorlok felettük, mert már elmúlt a Wolfenstein-Doom varázs. Nagyon sok színvonaltalan játék készül, épp ezért csak néhányuk mondható igazán sikeresnek. A gyakori látványos intrók, szép képek gyakran csapdába csalják a vásárlót, és nagyon gyenge programot takarnak. Megpróbálnak újításokat is beépíteni ezekbe a játékokba, több-kevesebb sikerrel.

A Necrodome esetében azt kell mondanom, hogy pozitív kisugárzással ültem le a gép elé, és végig pozitívan próbáltam hozzáállni. Sajnos azt kell mondanom, hogy az alapjában véve jó ötlet és átlagos grafika elég gyenge játszhatósággal társult.

„Az Új-barbár idők legnépszerűbb sportja a Necrodome. Állig felfegyverzett modern gladiátorok és durván páncélozott, őrült autók és járművek vesznek részt ebben a pokoli rohanásban. Városról városra utazva keresel fel újabb és újabb arénákat, hogy az eldugott zászlót megszerezve te legyél a pénz megszerzője, az Aréna bajnoka. Ha megvan, utazol tovább... És ez így megy nap-nap után."

Ez lenne a körítés, a „történet". Ami ebben a játékban újszerű, hogy a főszerepben egy autó van végül is, amibe tetszés szerint tudunk ki és beszállni. Természetesen az autóban nagyobb biztonságban vagyunk, mint gyalogosan. Ha az autónkat szétlövik és mi nem megyünk el egy újért a kiindulási pontra, semmi esélyünk nincs a játék befejezésére. Szerencsénkre legyen mondva, hogy elég sok autó áll a rendelkezésünkre, a szponzoraink jóvoltából.

Ha az autóval vagyunk, három fegyver áll rendelkezésünkre az autó aljában és három a toronyban. Ha lent vagyunk akkor a jobb egérgomb segítségével lőhetünk a toronyban levő ágyúval is, de így csak arra, amerre az autó néz. A speciális fegyvereket (füstbomba, akna, nuke...) a „space"-szel aktiválhatjuk. A többi gombot nem tartom pillanatnyilag fontosnak, úgyis mindenki saját magának állítja be.

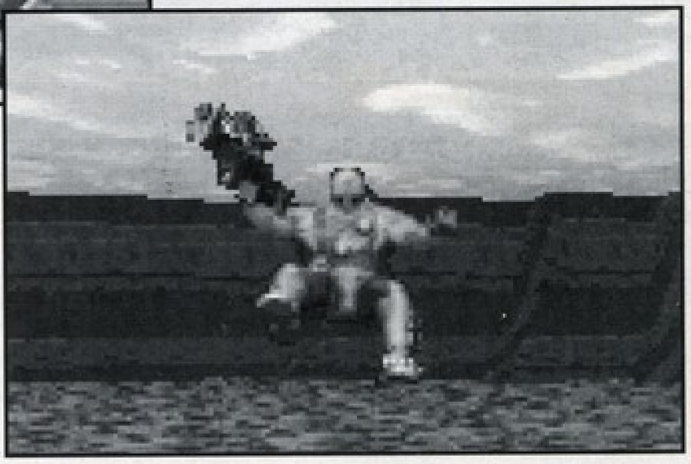


A nagyobbik baj az, hogy ha például gyalogosan vagyunk, csak egy fegyverünk van, ami elég jó a maga nemében, de lassú és ezért eléggé lecsökkenti az esélyeinket. Sok mindent csak gyalogosan tudunk megcsinálni, mert vannak olyan helyek, ahova az autóval nem tudunk eljutni. Ilyenkor ki kell szállni, és az „életünket kockáztatva" gyalogosan kell a célpontot megközelíteni.

Szóval, mint már említettem az autó nagyon fontos eleme a játéknak. És sajnos ez a játék gyenge pontja is. Az autóval az irányítás elég beteges. Nem lehet olyan gördülékeny, amit az ellenfelek színvonala megkíván. Három gyalogos shotgun-okkal hamar taccsra teszi a kocsit, egy rakétatorony pedig két rakétával végez velünk. Ha kiszállunk, a gyalogosokat elintézhetjük, mivel így sokkal jobban lehet irányítani a dolgokat, de a rakétatoronnyal szemben így is tehetetlenek vagyunk. Szóval nem tudom. Ha gyalogosan is lenne lehetőség fegyverek felvételére, könnyen szembe tudnánk szállni bárkivel, de így... Mivel itt a kocsin van a hangsúly, nincs rá lehetőség.

A grafika elmegy. Itt megint meg kell említenem, hogy szerintem a Win95-öt nem játékra találták ki. A játékban látható grafika egy Pentium 60-ast kíván a gyártó szerint, ami azt jelenti, hogy Pentium 100-on élvezhető.

Igaz, hogy az arénákat mindig a terület adottságai szerint alakítják ki. Lávafolyások, havas mezők, sivatagos



részek..., de sajnos ez nem jelenti azt, hogy a Necrodome egy olyan játék amivel megéri leülni játszani. Akinek nagyon hiányzik a lövöldözés az játsszon a Quake-kel vagy a Terminator: Skynettel (Yesss! Yessss! Szuper-giga-mega-cool!!!). Erre nem érdemes időt vesztegetni.

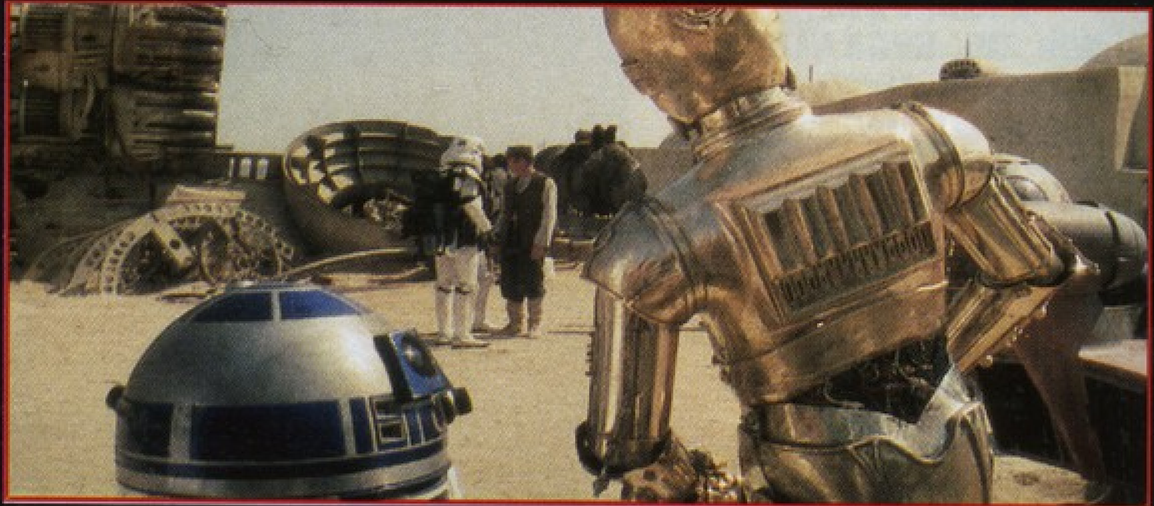
Mr. T.

PC GURU
58%
Újabb Doom klón, ráadásul Win95 alá. Szóra sem érdemes.

STAR WARS compo

Valószínűleg George Lucas sem gondolta 1977-ben, hogy filmjei, a Csillagok háborúja trilógia darabjai ilyen sikeresek lesznek. A húszéves évfordulóra készített újra digitalizált változat sok apró változást fog tartalmazni az eredeti verzióhoz képest. Az eredeti tekercsek nagyon rossz állapota ellenére sikerült mind látványban, mind hangzásban újat alkotnia a csapatnak, természetesen az Industrial Light & Magic segítségével. Következzen most 3 kérdés a filmtrilógiával kapcsolatban.

1, Melyik szereplővel találkozhatunk most a Csillagok háborújában, pedig ő csak a Jedi visszatérben szerepelt eddig?



2, Volt-e már egy valamennyire javított verzió a filmekből?

3, Lesz e folytatása a trilógiának és ha igen, mikor?

A helyes megfejtést beküldők között az Intercom sorsol ki 5 ajándékcsomagot.
A beküldési határidő: 1997. április 15.

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

Nézze a TV-t! Hallgassa a Rádiót!
A számítógépén...

/ VideoHighway TR288 TV-Rádió kártya /

MELLIK & BAKÓ

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

VideoHighway TR288. Az AIMS Lab. által gyártott kártya TV-tuner és sztereó FM-rádió egyben. Hardveres interpolációval biztosítja a torzításmentes képet. A video ablak mozgatható és méretezhető. A kényelmes használathoz pedig a csomagban még egy távirányítót is talál majd.

Az AIMS termékei mellet a GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás.

GRAFIX SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

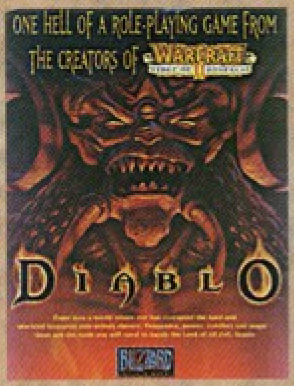
Dealerek: Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ◆ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. ◆ Mikropo Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ◆ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. ◆ PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. ◆ Qwerty Kft. 1114 Bp., Bartók B. út 14. ◆ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ◆ FullKomp Kft. 1112 Bp., Menyecske u. 9. ◆ Parasys Kft. Bp.. Polus Center ◆ Komel Kft. 1118 Bp., Csiky hegyek u. 12. ◆ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ◆ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ◆ Professzionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ◆ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérei u. 12. ◆ Lancer Kft. 9700 Szombathely, Szell K. u. 11.

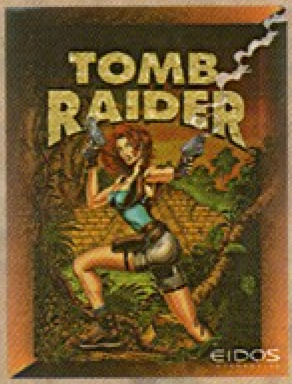
CSAK VISZONTELADÓKNAK ÁRUSÍTUNK

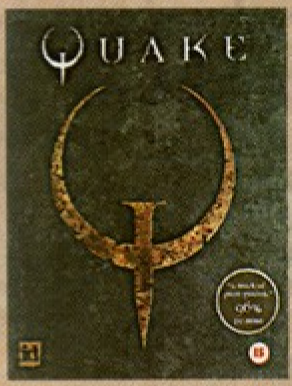
Atlantis Entertainment

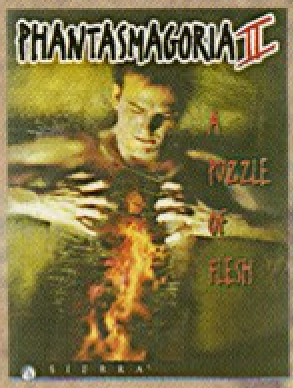
Hardware, Software, Netgame

1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. Tel.: 06-20 277-705
E-mail: atlantis3d@hotmail.com





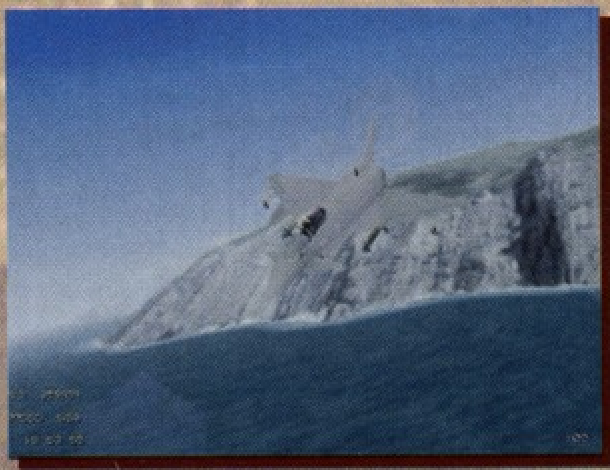




- A legmagasabb igényeket is kielégítő, multimédiás PC-k összeállítása kívánság szerint
- Micronics alaplapok, STB, Orchid grafikus kártyák
- ViewSonic, Eizo monitorok teljes kínálata
- A legújabb PC, Mac játék- és felhasználói programok nagy választékban
- THX, Dolby Surround térhatású házimozi rendszerek
- 3D-s VR alkalmazások, multimédiás kiegészítők
- Rendelésre képlemezek (Laserdisc, DVD) beszerzése
- Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése
- Klubtagoknak 5-10% kedvezmény
- Speciális műholdvevő rendszerek (D2-Mac EuroCrypt, digitális, automatikus antennapozícionálás)
- Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk
- Bizományi értékesítés, vidékre csomagküldő szolgálat
- Hálózati játék lehetőség üzletünkben (Orchid 3D-s kártyákkal felszerelt Pentium PC-ken)

F1 by Psygnosis

EF2000 TATCOM Graphics+ by DID



Tomb Raider by Eidos Interactive

MICRONICS ALAPLAP AKCIÓ!

Pentium®, Pentium® MMX™, Pentium Pro®, Dual Pentium Pro® alaplapok 75-366 MHz-ig, amíg a készlet tart!

MICRONICS · STB Systems, Inc. · LUCASFILM THX HOME CINEMA · ViewSonic · RIGHTEOUS 3D ORCHID

TI KÜLDTÉTEK

TERRALEX

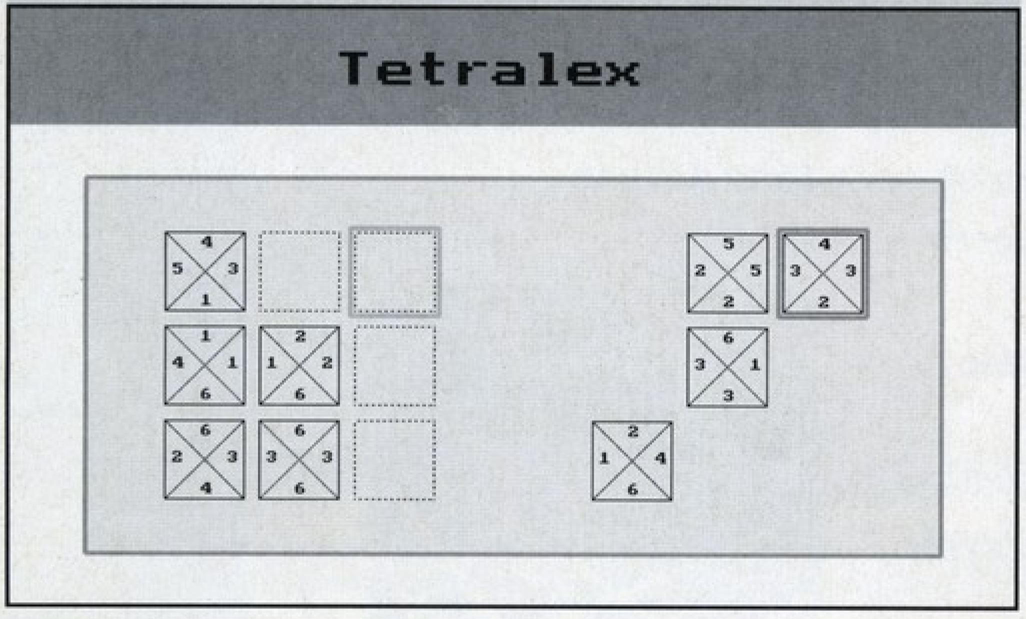
Ez is egy érdekes logikai játék számítógépes feldolgozása, melyben 9 db négyzetet kell egymás mellé helyezni mégpedig úgy, hogy a négyzeteken az egymás mellé kerülő oldalakhoz tartozó számok megegyezzenek.

Irányításnál érdemes a Num. bill.-t használni!

4 Balra
8 Fel
6 Jobbra
2 Le
SPACE - Kiválasztás
TAB - Mező váltása
X - Kilépés

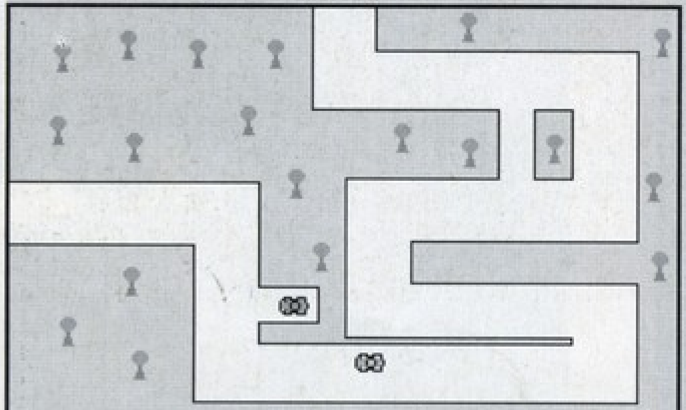
A programról bővebb információ a játék helpjében olvasható, a minimális hardver igénye pedig AT286/16 Mhz, EGA/VGA.

Nagy Lajos (16)
Ebes, Sport u. 5.



SOUL OF SPEED

Felülnézeti autós játék, ami két üzemmódban is játszható.
Arcade – megadott időn belül kell beérni a célba
2 Player – ki a gyorsabb?



A játék elején kicsit várni kell, mert a program beméri az optimális sebességet, s így egyforma gyorsan fut egy 386-oson és egy Pentiumon is.

IRÁNYÍTÁS

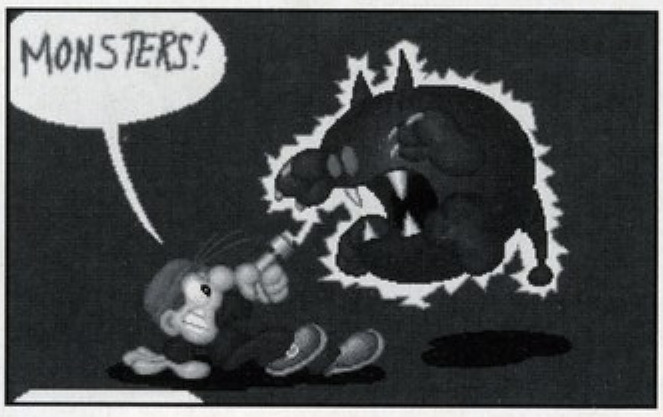
1 játékos esetén nyilakkal.
2 játékos esetén
W = Fel
D = Jobb
X = Le
A = Bal

A játék újabb verziója még több pályát, választható kocsikat és autó fejlesztési lehetőségeket is tartalmaz majd. (A program hiányosságai közé tartozik az, hogy az autónkat csak 90 fokonként tudjuk forgatni, irányítani. Valamint sebességet nem lehet szabályozni.) És hogy a rendszer óráját miért állítja át, az rejtély.

Bajusz Péter

MONSTERS OF TERROR

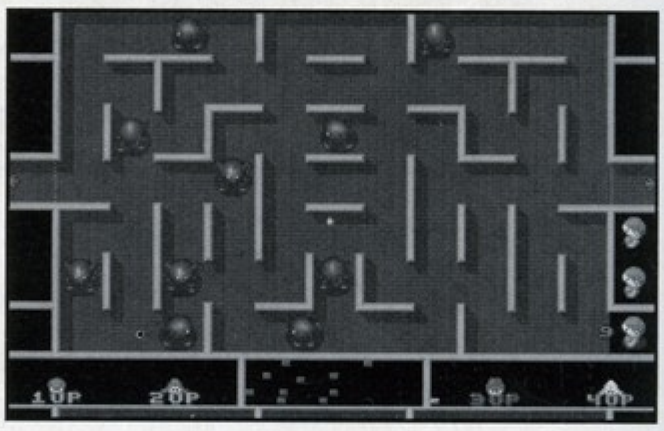
Zippy, Zappy, Zippo és Zappo azt a nem éppen egyszerű feladatot kapta, hogy tisztítsa meg a galaxist a „fekete hadsereg" harcosaitól... A sztori egy kicsit gyenge, de szerencsére a játék felvétele a leglényegesebb része a játéknak.



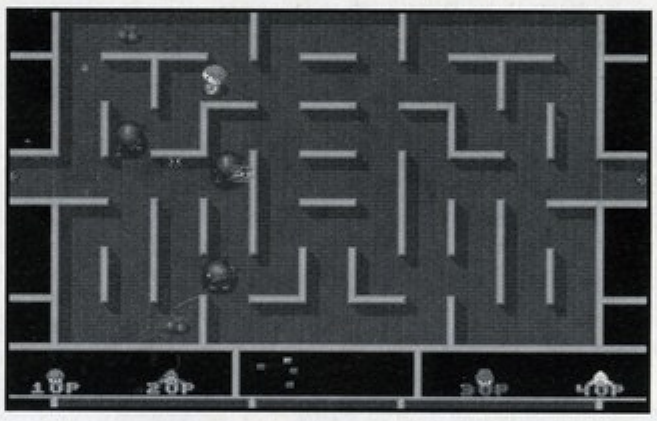
EXTRA

(W)eapon : fegyver
(F)ast : gyorsabb lövés
(S)peed : gyorsabb mozgás
(I)nvisibility : láthatatlanság
Shield : sérthetetlenség
Fruits : Extra pont

Egyébként a játékból nem csak DOS, Windows és OS2 verziók léteznek, hanem Amiga1200-es verzió is letölthető. Ezek a shareware verziók sajnos csak egy szinttel rendelkeznek, és így bizony pillanatok alatt végigmehetünk Zippy, Zappy, Zippo avagy Zappo-val az első szinten. A regisztrált játék 800k digi hanggal, 20 szinttel, valamint számtalan bonus szinttel rendelkezik.



kivitelezésére ez nem jellemző. A fiatalabb korosztályt célozták meg a programmal, azért nekünk, „öregebbeknek" sem árt egy kis kikapcsolódás. A játék stílusa egyébként az ismert labirintus-lövöldözős játékokra hasonlít, térképpel, szörnyekkel és tárgyakkal. Itt is – akárcsak a többi hasonszőrű programoknál – a tárgyak

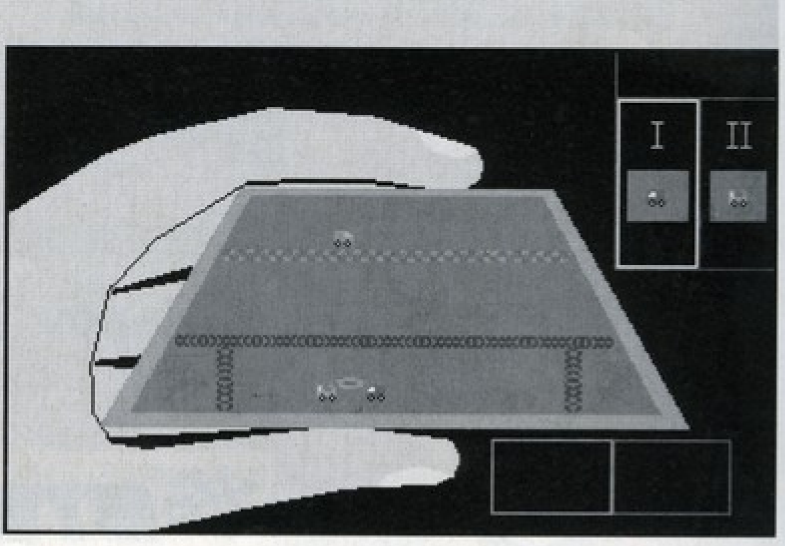


tarfox@incubus.franken.de

SHIXA

Nagyon érdekes játék, melyben az a feladatunk, hogy a két kék (sötét és világoskék) autónkkal mintegy „lelőjük" a tábla másik oldalán látható piros autót. Ezek a lövések leginkább pacázáshoz hasonlítanak, mert a lövedékünk röppályáját nem látjuk, csak a becsapódásuk helyét. A célzás pedig úgy történik, hogy ahol mi állunk oda fog becsapódni a lövedék, persze az ellenfél oldalán. Az győz a játékban, aki X számú találatot ér el. A program hangulatából kicsit levon a billentyűzet buffer törlésének a hiánya.

lövés : space
váltás : 1, ill. 2

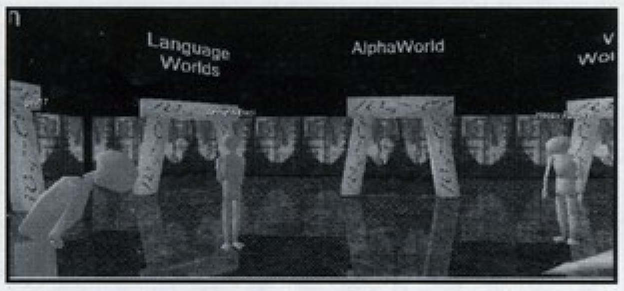


INTERNETES JÁTÉKOK 4.RÉSZ

Mint a címben szereplő kérdőjel is mutatja, némi iróniával kezdtem el a negyedik részt, és azaz igazság, hogy valamiféle alcím is elkelt volna, mint pl. „az otthoni Internetes technika határai". De ne legyünk gonoszak lesz ez még rosszabb is, főleg ha azt nézzük, hogy évente megduplázódik az Internet felhasználók száma. Lassulunk... no meg aztán lehet neked akármilyen gyors modemed, a sebesség mégis akkora amilyen a rendszer leglassabb pontja. A hálózat (modemes) felső határait verik a következő játékok.

ALPHAWORD

A 3D-s megoldások egyre népszerűbbek immár az Interneten is, s hogy mit is lehet kihozni belőle, erre igen jó példa az Alphaworld. A program, a játék vagy inkább a 3D-s interaktív világ, nem is tudom minek nevezzem,

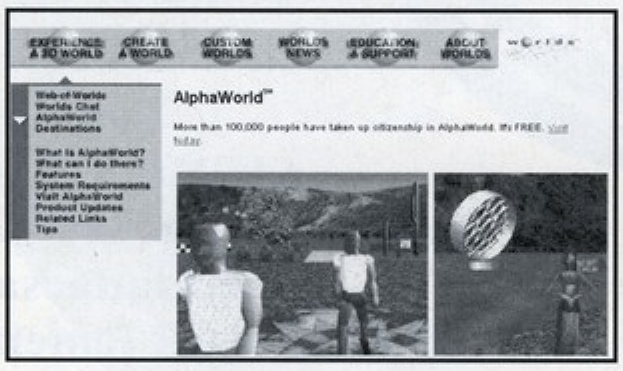


teljesen megváltoztatja az eddigi hálózati szemléletünket. Az egész talán úgy írható le a legjobban, hogy mi egy 3D-s világban mozgunk, és oda megyünk ahova éppen kedvünk tartja. Ha játszani szeretnénk akkor betérünk a 3D-s játék terembe, ha meg olvasgatni vagy tájékozódni van kedvünk a világ híreiről, akkor bekapcsolódunk a számtalan online magazinok egyikébe. A különféle témacsoportokhoz a teleport-ajtók, kapuk használatával juthatunk el. Az Alphaworld felépítése igen érdekes, ugyanis amikor először kapcsolódunk a világhoz, szinte semmit sem látunk. Majd ahogy a hálózatról szép lassan lejönnek az adatok pl. textúrák, egyre bővül a látvány. A központban, az indulópontunknál először is feltűnnek a többi résztvevők, a falak, a talaj stb. mindezek először csak egyszerű alap textúrákkal. Majd a későbbiek során embereknél pl. a ruha, szem stb. is láthatóvá válik. Az épp ott barangoló társaink nevét is látjuk és épp úgy tudunk beszélgetni mint más pl. MUD játékoknál, de ártani itt nem lehet nekik. Miközben sétálgatunk és nézelődünk, a modem és a vincseszter teljes sebességgel dolgozik. Érdekes világ.

www.worlds.net/alphaworld/index.html

AVALON

A fenti programhoz kicsit hasonló 3D-s kaland-rpg játék, ún. multi-user adventure. Nagyon átgondolt és precízen felépített világban, mi több, világokban (mert több is van belőlük)



kalandozhatunk. Ha belekóstoltál a játékba és tetszik, akkor ajánlatos részletesebben elolvasni a program „kézikönyvét" és magának az Avalonnak a történetét, mert nem egy egyszerű játékkal állunk szemben.

www.avalon.co.uk

Az Alphaword és az Avalon hozzákapcsolódásához elengedhetetlen a regisztráció és a programok szabadon használható verzióinak letöltése.

JURASSIC PARK ONLINE ADVENTURE

A játék amihez min. ISDN-es összeköttetést ajánlanak (bekötése potom 180.000 Ft + ÁFA). A gyors átvitel azért szükséges a játékhoz, mert maga a program a film videó betétjeiből áll össze, ezenfelül 3D-koorditánátás navigációs rendszere van.

Végül a ma oly divatos Intranet-es kapcsolódási lehetőséggel is rendelkezik. Nagyon szép, de szerintem nem igazán jó játék.

jurassic.unicity.com/jurassic.html

RETURN OF THE MUTANT SPACE BATS OF DOOM (ELŐZETES)

Az Invasion of the mutant space Bats of doom programot (röviden Bats) azt hiszem nem kell bemutatnom a stílus szerelmeseinek. Ami Amigán a Galaga, az PC-n a Bats, egy megunhatatlan bárhol és bármikor játszható örök játék amihez nem kell P133-16M, mégis nagyon magával ragadó. Nos akik szeretik a Bats-t azoknak van egy jó hírem és van egy rossz hírem.

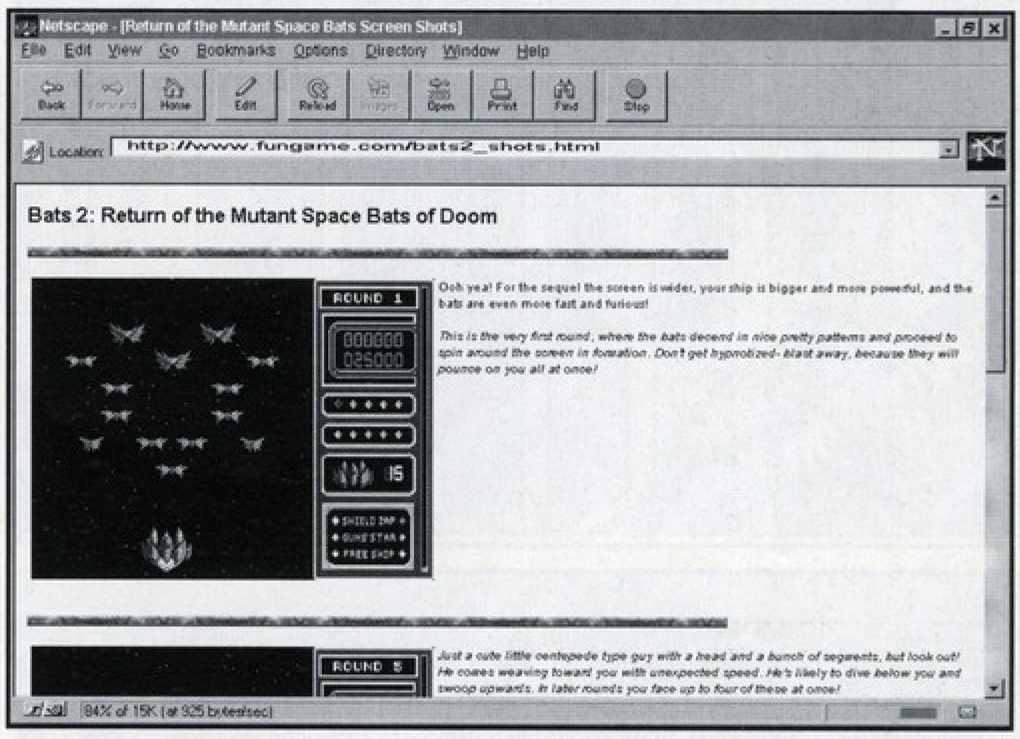
A jó hír - készül vagy talán már kész is van a folytatása (címe fent).

A rossz hír - a mai napig nincs elérhető shareware verzió.

Mindenestre aki kíváncsi az új trónkövetelőre, hogy is néz ki, mit találtak ki a szerzők reflexeink újabb edzésére, azok a

www.fungame.com/bats2_shots.html

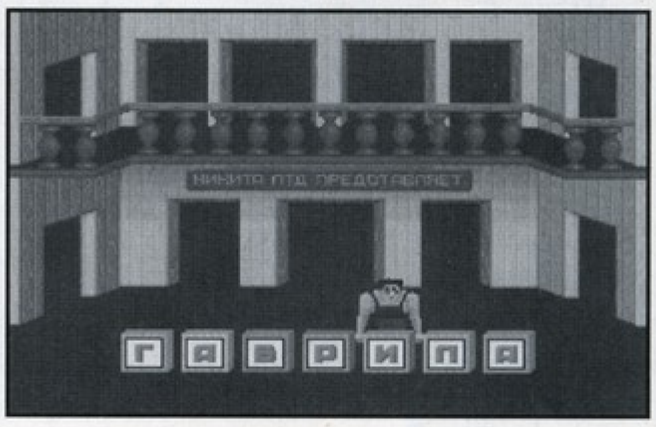
címen megnézhetik. A hírhez az is hozzátartozik, hogy már három-négy hónapja, hogy rátaláltam erre az oldalra, de azóta semmi változás pl. letölthető shareware verzió nincs. Kár, pedig nagyon kíváncsi lennék rá (és nem csak én).



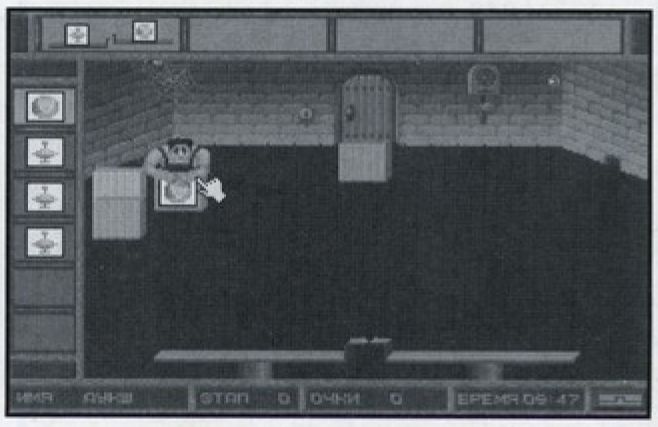
GAVRILA

Szovjet, akarom mondani orosz játékok egyelőre ritkaság számba mennek, és azok amik nagy nehezen átpréselődnek a BBS-ek láncolatán, azok előbb utóbb eljutnak mindenkihez. Valami ilyesmi történt a Gavrila c. szélesvásznú, nem szinkronizált orosz alkotással is.

Történetünk főhőse Nikita, a ládagyári robotnyik akinek munkaköre abból áll, hogy a gyár raktáraiban található ládákat a megfelelő sorrendbe rakja fel a mérlegre mégpedig úgy, hogy a mérleg a végén



egyensúlyban maradjon. Hősünk nem éppen a lángész kategóriába sorolható, s így persze nekünk kell segítenünk a különféle színű és jelű ládák rakosgatásában. A játék nem valami nagy durranás, a grafikája pedig középszintű. Ha sikerült mind a 15 raktárt rendbetenni, kezdődhet a nagy össznépi práznyik. Hardver igény min. AT386 2MB RAM, SoundBlaster és mouse.



Nikita (valahonnan keletről)

CD ÍRÁS

PC-re és Amigára
Minőségi alapanyaggal együtt

2.000,-tól!

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.
Winchester bérlés 500Ft/nap+letét
Ezen kívül:
- AUDIO CD készítése
- Számítógépek javítása, bővítése
- Szaktanácsadás
- Írható CD - R lemezek árusítása

Kirják Tibor

1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐ CD GURU 97/3	995 Ft
☐ CD GURU 97/12	850Ft
☐ CD GURU 97/1	800 Ft
☐ CD GURU 96/6	750 Ft
☐ ECTS CD	550 Ft
☐ PATCH - DRIVER - CHEAT CD	1490 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!
A fent árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

GAMELAND

PC CD-ROM KLUB

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1201 BP. BAROSS U. 55. TEL: 283-0230/36 FAX: 284-1471

JÁTÉK-, OKTATÓ-, ISMERETTERJESZTŐ-, SEX-, VIDEO CD-ROM-OK
JÁTÉK LEHETŐSÉGE A HELYSZÍNEN, AKÁR HÁLÓZATBAN IS

HÚSVÉTRA SZÜLINAPRA NÉVNAPRA KARÁCSONYRA
. . . VAGY CSAK ÚGY . . .

LEPD MEG SZERETTEIDET, VAGY SAJÁT MAGADAT
GAMELAND TAGSÁGI KÁRTYÁVAL!!!

ÁLLANDÓ AKCIÓK, KEDVEZMÉNYEK! VÁRUNK, HÍVJÁL!

KERESD A SZÖVEGBEN A JELSZÓT!
HA EZZEL ÉRKEZEL 20% KEDVEZMÉNYT KAPSZ A TAGSÁGI ÁRÁBÓL!!!

Megrendelőlap

GURU 1992-93-as évfolyamból kérem: .... db x 70 Ft= .... Ft
GURU 1994-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft= .... Ft
GURU 1995-ös évfolyamból kérem: .... db x 120 Ft= .... Ft
GURU 1996-os évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft= .... Ft
PC GURU 1993-94-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft= .... Ft
PC GURU 1995-as évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft= .... Ft
PC GURU 1996-as évfolyamból kérem: .... db x 200 Ft= .... Ft

Összesen: .... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Utánvételes megrendelés esetén a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft) ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft) ☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

SPIELER KFT COMPUTER

1094 Bp., Ferenc krt. 39.
Tel./Fax.: 216-4175
1083 Bp., Illés u. 40.
Tel./Fax.: 334-3715

Gyalog van?
Keresse fel körúti üzletünket!!

Új üzletünkben ismeretterjesztő, video, oktató CD-k
Lexikonok, enciklopédiák, szótárak, könyvelőprogramok, sikerfilmek

Vadonatúj

Alien Trilogy, Dragonheart, Iron Man (8780,- Ft)
FIFA 97, NHL 97 (8980,- Ft)

és örökzöld játékok nagy választékban.

De ehhez hardver is kell!

486-tól Pentium PRO 200 MHz-ig PC-k a kívánsága szerinti összeállításban, 72 órán belül, 2 év garanciával!!

EZ Computer Kft.

1113 Budapest, Tornavár u. 8.
Tel./Fax: 186-2929
Tel.: 06(20)39-31-32
06(30)52-29-29

Ízelítő árainkból:

1MB 9bit RAM	1250.-
4MB EDO RAM	2480.-
12xCD ROM	17900.-
S3 Trio 64	5480.-
SB Pro komp. hangkártya	4380.-

Goldstar monitorok 3 év garanciával!
HERCULES grafikuskártya 5 év garanciával!

Részletes árlistánk letölthető a FaxBank-ból:

180-8611/2929#

Áraink a 25%-os ÁFA-t nem tartalmazzák!

Diákoknak kedvezmény!

Audio CD készítés

1-100 példányban, DAT-ról, CD-ről, kazattáról (válogatás is), sampler lemez. DAT és CD esetén nem újradigitalizálással!

Adatarchiválás - CD ROM írás

6 órán belül, Winchesterről (AT, SCSI), DAT-ról, CD-ről. PC, **Machintos** rendszeren. Boot-os CD.

Winchester bérlés (500 Ft/nap+letét)
Irható CD árusítás
Komplett számítógépek, részegységek rendelésre.

Czakó Tamás & Nagy Andrea 1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfő-Péntek: egész nap. Hétvége: hívjon! Telefon: 322-6624, 06-20 356-193

PC-Akció

Páratlan áron vásárolhat tőlünk:

– Multimédiás, Pentiumos rendszereket (akár 200 MHz-ig)
– **Flash 6000, 128 bites, 2MB MD RAM videókártyát** **18.420+ÁFA**
(igényeseknek WIN95, 3D Studio, DTP, ...)
– Színes nyomtatót, video CD-ket
– Multimédia kiegészítőket (CD-k, hangkártyák, stb.)
– Átépítés Pentiumra kedvező áron (akár 48 órán belül is)

És még sok mást kedvező áron!

ROLL COMPUTER
III. ker. Szőlő u. 37.
Tel.: 188-7573,
0620-347-544
Nyitva: H-CS.:9-17 P.:9-15

Mikroszervíz Kft.
IV. ker. Templom u. 7.
Tel.: 370-4040
06-30 339-111

PC-Centrum Budapest,
I. ker. Széna tér 7. III. 1.
A Burger King mellett
Tel.: 135-9456
Nyitva: 9h-19h-ig!!!

Internet

HOGY ÖN SE MARADJON LE...

WEB DESIGN
JAVA
AKCIÓ!

ELSŐ 150 MAGÁNSZEMÉLY MEGRENDELŐNK KÖZÖTT 10 DB NAGY ÉRTÉKŰ NYEREMÉNYT SORSOLUNK KI!

WWW: HTTP://WWW.NETWEB.HU
E-MAIL: INFO@MAIL.NETWEB.HU

ÁRAINKBÓL:
TELJESKÖRŰ HOZZÁFÉRÉS:
4.000 FT/HÓ+ÁFA
E-MAIL:
2.000 FT/HÓ+ÁFA
ÁRAINK KORLÁTLAN INTERNET-HOZZÁFÉRÉST BIZTOSÍTANAK!

WWW
FTP
E-MAIL
GOPHER

NW
NetWeb
Kereskedelmi és Szolgáltató Betéti Társaság
Tel: 220-9352

CYBER WORLD

PC CD-ROM SHOP

Huber Center Labirintus Üzletház
Bp. VII. Erzsébet krt. 37.(az udvarban)
Nyitva: H-P: 10-18; SZ: 9-14
Telefon: **351-6419**

- Nálunk NEM kell tagsági a CD-ROM otthoni KIPRÓBÁLÁSÁHOZ! és CSAK a bruttó ár 10 %-a hetente!!! (A havi díj a bruttó ár 30%-a)
- De ha mégis van tagságid, akkor a CD-ROM otthoni kipróbálása csak a bruttó ár 7.5 %-a és nem kell a CD-ROM-ot sem kifizetni (Havi díj 22.5 %)
- És ha vásárolsz, akkor minimum 10, maximum 50% kedvezményt kapsz.
- Ha nem indul, vagy nem fut a megvásárolt progi, mi ingyen installáljuk!
- Ha megadod a címed, havonta Hírlevél + Árlista !!!
- VADONATÚJ SZOLGÁLTATÁSUNK:

CD-ROM BIZOMÁNY!

- Ne feledjétek: új CD-ROM lemezek továbbra is hatalmas választékban,

mindig a LEGJOBB ÁRAKON kaphatók !!!!!

TICOM SOFTWARE

CÍM:Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.
TEL.: 06-20 345-559

KLUBTAGOK KEDVEZMÉNYEI:
- Minden program árából 10% kedvezmény
-A program értékének 10%-áért HAZAVIHETED KIPRÓBÁLNI
-HASZNÁLT, MEGÚNT CD-KET BIZOMÁNYBA ÁTVESZEK

Gericom Notebook

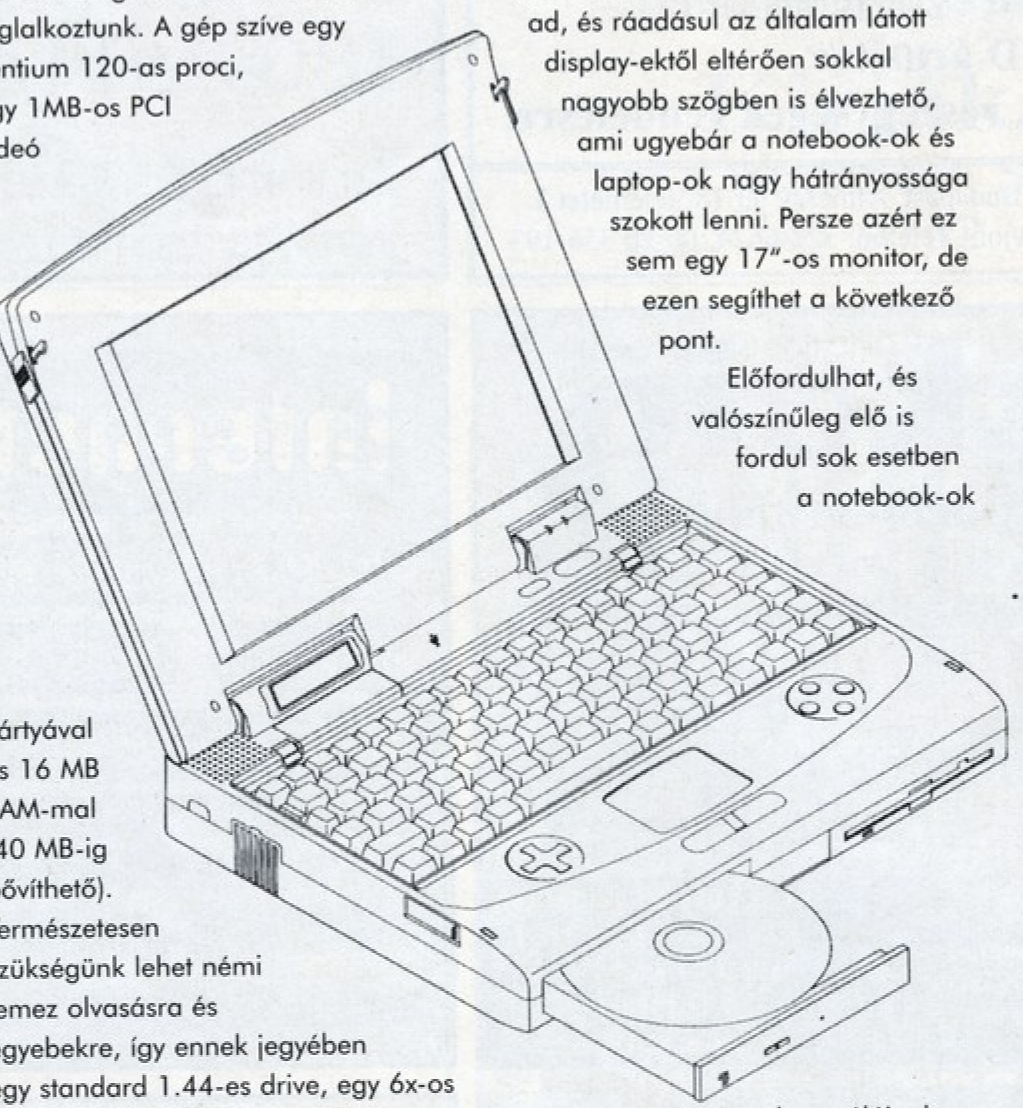
Zsebben hordott iroda

A fent említett alcím persze csak kis túlzásokkal lehet igaz, hiszen sajnos még a tudomány nem tart ott, hogy ténylegesen elférjen a zsebünkben egy miniatűr csoda, azonban a miniatürizálás kiváló példáját ez a notebook is nagyon jól bizonyítja. Elég szokatlan, hogy oldalainkon ilyen komoly gép leírásával találkozunk, azonban úgy gondoltuk érdemes bemutatni nektek egyszer egy ilyen gépet is, már csak a miheztartás végett, hiszen nem árt ha tudjátok, hogy miket is tudnak manapság ezek a kis csodák.

Aki cipelt már PC-t annak bizonyára fel sem fog tűnni a Gericom súlya, hiszen szinte lepkesúlyú, melyet még a helyes kis válltáska is fokoz. Kibugyolálás után a tradíciónak számító fekete ház bukkan elő, mely a gép széthajtogatása után tovább fokozódik, hiszen minden fekete belülről is, ami nagyon elegánssá teszi a gépet. A billentyűzet fix beépítésű, tehát nem nyitódik szét a gép szétnyitásakor. Ez inkább pozitívumnak tűnik számomra, hiszen egy hibalehetőséggel kevesebb és ettől ugyebár a billentyűk mérete nem fog megnőni. Apropó billentyűk.

A gép tesztelése közben megmondom őszintén az elején nagyon szenvedtem, hiszen hozzá vagyok szokva a nagy billentyűzetekhez, minden gombot keresgélni kellett. Azonban egy kis használat után már ráálltak az ujjaim a gombokra. Ha már így kiveséztük a billentyűzetet, akkor már essen szó a legjobb dologról a gépben, mégpedig a Touch Pad-ról. Az angolul nem tudók valami olyat képzeljenek el, hogy egy sima kis 5x5 centis bemélyedés található a billentyűzet alatt, melyre ráhelyezve az ujjunkat tudjuk mozgatni az egérkurzort a képernyőn. A más notebook-oknál már bevált input eszköz itt is remekül működik, bár ehhez is természetesen hozzá kell szoknunk. Mivel igencsak terjednek a grafikus oprendszerek (csak egy, sajnos!) manapság, így mindenképpen szükségünk lesz erre a hasznos kis jószágra. Tovább nézegetve a gépen még találunk egy joypadhoz hasonló négyirányú megoldást is, mely a kurzor mozgatását segíti.

Térjük át a gép belső világára is, hiszen eddig inkább a külcsínnel foglalkoztunk. A gép szíve egy Pentium 120-as proci, egy 1MB-os PCI videó kártyával és 16 MB RAM-mal (40 MB-ig bővíthető). Természetesen szükségünk lehet némi lemez olvasásra és egyebekre, így ennek jegyében egy standard 1.44-es drive, egy 6x-os CD-ROM is található a gépben. Ha már adattárolásról esett szó, akkor meg kell még említenem a beépített 1 Gigás vincseszter is, mely azért elég szép darab. Mivel a multimédia korában élünk, így nem is csodálkozhatunk rajta, hogy a zene keltést is támogatja a gép, hiszen egy beépített SB16 várja a vásárlókat a hozzá kapcsolódó szintén beépített 2 kis hangszóróval, mely meglehetősen jó minőséget produkál a méreteihez képest (itt is van lehetőségünk külső hangláda csatlakoztatása). Ezen felül már csak a hab lehet a tortán a beépített mikrofon.



Elérkeztünk az utolsó alkotórészhez, mely valószínűleg a legdrágább eleme a gépnek, azonban talán a leglátványosabb is. A kihajtható tetőben egy 10.4"-os TFT aktív színes kijelzőt találunk, mely első pillanatban rabul ejt mindenkit, hiszen nagyon szép és korrekt képet ad, és ráadásul az általam látott display-ektől eltérően sokkal nagyobb szögben is élvezhető, ami ugyebár a notebook-ok és laptop-ok nagy hátrányossága szokott lenni. Persze azért ez sem egy 17"-os monitor, de ezen segíthet a következő pont.

Előfordulhat, és valószínűleg elő is fordul sok esetben a notebook-ok használóinak körében, hogy fix helyen szeretnék egy ideig használni a gépüket, vagy éppencsak nincsenek megelégedve a gép kínálta input és output eszközökkel. Nos, ebben is segít minket a Gericom, hiszen mind a külső monitor csatlakozót, mint az egér és billentyűzet kapcsolási lehetőséget biztosítja a gép. Külön érdekesség a 2 PCMCIA slot is a ketyerében, ami a bővíthetőségét igencsak fokozza a gépnek. Itt akár a géphez kapcsolható opcionális fax kártyát is említhetnénk, mellyel akár egy kocsiban ülve is faxolhatunk. Ezek mellett a szabványos csatlakozók természetesen mind megtalálhatók a gépben egy kis műanyag lapka mögé rejtve, de előfordulnak itt extra csatlakozók is, mint például a Docking Station csatlakozó, vagy akár az Infra Red communikációs port.

A gépet felinstallált WIN95-tel kaptuk meg, mely nagyban segítségünkre volt a bemeneti eszközök tesztelésében. Mindenféle játékot kipróbáltunk a gépen. A DOS-os programokkal nem volt baj (mint általában), a WIN95-ösök közül egynéhány nem akart futni, de hát ez valószínűleg a WIN95 hibája volt és nem a gépé. A 6x-os CD nagyon korrektül és zajtalanul működött, semmiféle problémánk nem adódott vele. Az egyetlen kis szépséghiba a megjelenítés sebességével volt, a tervezők nagy valószínűséggel ráintegrálták a videókártyát az alaplapra, aminek a hatására elmarad a videó speed az asztali gépen megszokottaktól. Ez persze nem jelenthet nagy gondot hiszen ezt a gépet nagy valószínűséggel nem játékra fogja megvásárolni a kedves vásárló, ebben a kategóriában pedig nem találtunk semmiféle kivetnivaló dolgot a gépben, a felhasználói cuccok kivétel nélkül és rendben tették a dolgukat.

A gép ára első pillanatban talán soknak tűnhet az asztali számítógépek világában élőknek, de az éppen hogy 4-essel nem kezdődő ár igencsak korrektnek mondható a kis masináért.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a gépet az ACOMP Kft. biztosította.
PÓLUS CENTER
1152 Budapest,
Szentmihályi út 131.
Tel.: 419-4091, 419-4092

PC CD-ROM SHOP nyílt KISPESTEN!!!

Óriási választék, a legújabb játékoka legkedvezőbb árak!

NYITÁSI AKCIÓ!
TAGSÁGI CSAK 3.000 Ft
(ÁFÁ-val)

Az ár 10 %-áért kipróbálhatod a CD-t.
Törzstagoknak további kedvezmények.

TEL: 06-30 343-369, 06-30 548-834
Címünk: XIX. ker. Eötvös u. 3.
(A Kossuth térnél az üzletközpont végén)

KÜLSŐ HDD CSATOLÓ!
Egyszerű és gyors megoldás ideiglenes AT BUS-os egységek csatlakoztatására.
ÁRA a kábelkészlettel együtt **CSAK 1.600 Ft.**

További szolgáltatásaink:
SZOFTVER FEJLESZTÉS, ADAT ARCHIVÁLÁS

CD írás 20 perc alatt 500 Ft-ért

ROYALCOMP®

SZÁMÍTÁSTECHNIKA - BIZTONSÁGTECHNIKA

1085 Budapest, József krt. 22-24. Tel/Fax: 210-1062, 210-3712
8900 Zalaegerszeg, Balatoni út 2. Te/Fax: (92) 315-826 Mobil: 06 (20) 266-686
HOTLINE: Számítástechnika: 06 (20) 377-155 Biztonságtechnika: 06 (20) 377-166
WEB: HTTP://WWW.ROYALCOMP.HU E-mail: royal@royalcomp.hu

– Bácsi kérem, nem látta a modem?
– A moded, kisfiam? Nem láttam...
...Várj kisfiam! A Royalcompnál remek 33.6-os mod(M) kapható akciós 14.200 Ft-os áron 2 hét ingyen Internettel.
– Hurrá! Megint lesz modem!
– És magas telefonszámlád...

TRANS-AM
Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat: 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391

PROFESSZIONÁLIS MULTIMÉDIÁS TERMÉKEK A TRANS-AM-TÓL!

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 oem
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 rádiós
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 CSP
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound oem
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II PNP

CD DRIVE-K: - 6x-os, 8x-os, 10x-es, külső és belső, SCSI és IDE, nagy választék

HANGFALAK: 7, 12, 25, 40, 80, 120, 150, 240W-os aktív hangfalak

CD ÍRÁS
800,- + ÁFA-tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!
Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audiokazetta és DAT kazetta is.)

Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2x40W aktív hangfal + táp	3.200,-
2x120W aktív hangfal + táp	5.840,-
MWAVE 28800 FaxModem+ hangkártya + üzenetrögzítő	18.240,-
14400 Fax-Modem kártya	6.560,-
33600 Fax-Modem kártya	15.840,-
VIDEO-STREAMER (3GB anyag fér egy 180 perces videókazira)	11.920,-
Sound Blaster 16 rádiós	12.200,-
Gravis Ultra Sound 16 oem	10.920,-
6x-os sebességű Mitsumi CD drive	15.200,-
8x-os sebességű Sony CD drive	18.600,-
S3 Trio 64 V+ 1 MB PCI SVGA kártya	5.600,-
17" ProView SVGA Monitor	77.600,-
1.3 GB Seagate IDE Winchester	30.560,-
1.7 GB Seagate IDE Winchester	33.980,-
Pentium 133 Intel CPU	25.500,-

http://www.oditech.hu/transam/
Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

4M COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

Vidéki és budapesti számítástechnikai üzletek FIGYELEM!!!

Várjuk olyan üzletek jelentkezését, akik terjesztenék a PC GURU-t és a CD GURU-t.

- Kedvező feltételek!
- Magas terj. jutalékok

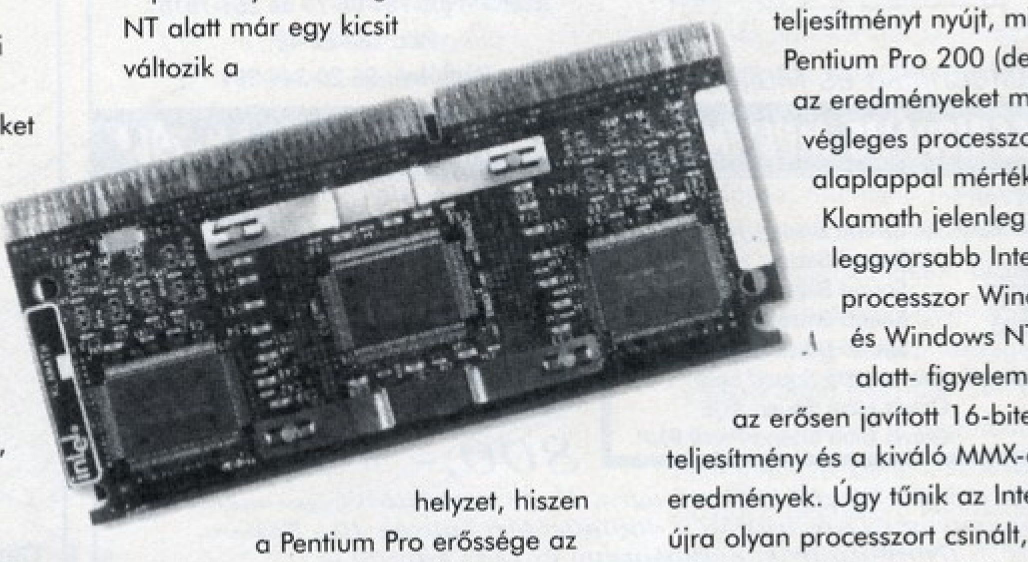
Részletes információ, tájékoztató a 137-0007.

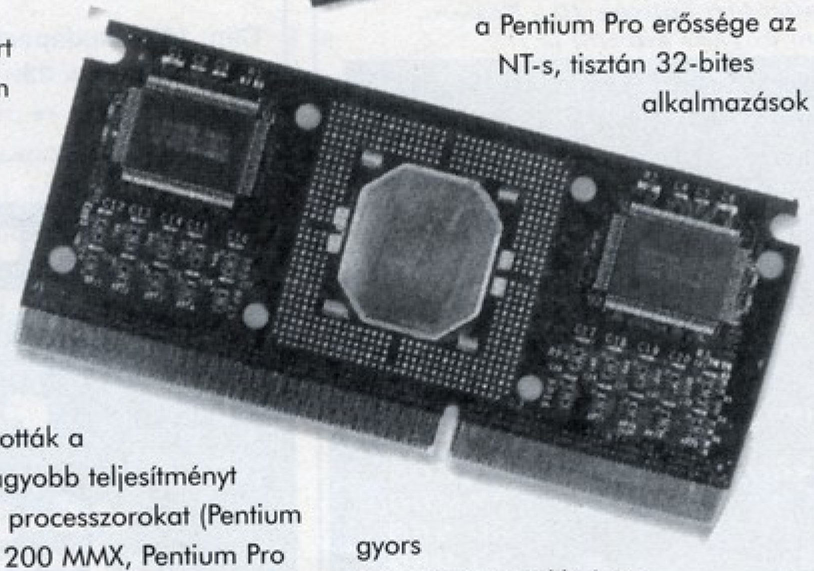
INTEL KLAMATH, AVAGY „PENTIUM II"

Az év közepe felé kihozza az Intel az új Pentium processzorát, Klamath néven. Ez egy kissé leegyszerűsített Pentium Pro, kibővítve a nemrég bevezetett MMX utasításkészlettel, 200, 233 illetve 266 MHz-en meghajtott változatokkal. A Pentium Pro egyik nagy újításának tartották a processzorba integrált 2nd level cache-t, mert így a processzor belső frekvenciájával hozzá lehetett férni, nem csak a külső busz 66 MHz-ével. Azonban ez az eljárás nagyon megnövelte az előállítási költségeket és problémák is felmerültek a gyártásnál. Ezek a tényezők okozhatták egy köztes megoldás keresését, mely először a Klamath-ban lát napvilágot. A

processzor egy kártyára került (SEC- Single Edge Contact), a 2nd level cache kikerült a processzorból, és szintén e kártyán foglal helyet. Bár a 2nd level cache így nem érhető el a processzor teljes órajel-frekijével, csak a felével, de 200 Mhz és afelett ez is jelentős teljesítményugrást hoz a normál, az alaplapon helyet foglaló változathoz képest- 66MHz-es elérés. Az Intel, hogy kompenzálja ezt a teljesítménycsökkenést a Pentium Pro-hoz képest, megduplázta az L1 cache-t 16-ról 32 KByte-ra. A processzor-kártya használatához megfelelő alaplap kell, melyen van egy Slot1 nevet viselő foglalat- ez egy átépített Pentium Pro (Socket8) foglalat. Ennek a megoldásnak az az előnye, hogy egy-egy új processzor megjelenésekor egyszerűbb lesz az upgrade. A Klamath-nál az Intel célja az volt, hogy egy olyan procit készítsen, mely eléri a Pentium Pro teljesítményét Windows NT alatt, és jobb teljesítmény nyújt Windows 95 alatt (16 bites utasítások). A távlati célokban már ilyen SEC cartridge-on nyugvó processzorok vannak az Intel-nél. A Klamath bemutatása után egy fél évvel szeretnék kihozni a Deschutes-ot, mely a Klamath egy alacsonyabb feszültséget használó változata, és várhatóan 300 illetve 333 MHz-es verziók lesznek belőle. 1998-ban debütál a tervek szerint a Katmai, mely újabb MMX utasításokat fog tartalmazni, és emellett tervezik, hogy támogatni fog 3D-geometriai funkciókat. A sor végén áll a Willamette, mely a hírek szerint már 100 MHz-es buszt fog használni.

A processzor és a megfelelő alaplapok korai tesztjei során a következő eredményeket adták a mérések egy 233 MHz-es Klamath-on: A megduplázott L1 cache és javított algoritmus révén jelentősen nagyobb L1-cache-adatátvitelt mértek a Klamath-nál, mint a Pentium Pro 200-nál, de természetesen a second level cache-nél azért még a Pentium Pro gyorsabb, majdnem kétszer olyan gyors, mint a Klamath.





Összehasonlították a jelenleg legnagyobb teljesítményt ígérő Pentium processzorokat (Pentium 200, Pentium 200 MMX, Pentium Pro 200 és Klamath 233) Win95 és Windows NT alatt, 16 és 32-bites alkalmazásoknál egyaránt. Windows 95 alatt a Pentium Pro alig gyorsabb egy mezei 200-asnál, és egy Pentium 200 MMX meg is veri, de tisztán 32-bites alkalmazásoknál (pl. Photoshop 4.0) még mindig a leggyorsabb, a Klamath 233 azonban Win95 alatt mind 16-, mind 32-bites alkalmazásokban maga mögött hagyja a mezőnyt, és speciális MMX-es alkalmazásoknál drasztikus teljesítménykülönbség van. Windows NT alatt már egy kicsit változik a helyzet, hiszen a Pentium Pro erőssége az NT-s, tisztán 32-bites alkalmazások gyors futtatásában rejlik. Itt a Pentium Pro jelentősen gyorsabbnak bizonyult, mint az azonos frekvencián működő egyéb Pentiumok, és vele kb. azonos teljesítményt nyújtott a Klamath 233-as. Windows NT alatt futtatott 16-bites alkalmazásoknál szintén kijött a Klamath javított 16-bites teljesítménye, a leggyorsabbnak bizonyult a tesztelt Pentium-ok között. Összefoglalásképpen a Klamath Windows 95 alatt valamivel gyorsabb, mint a Pentium 200 MMX és Windows NT alatt kb. azonos teljesítményt nyújt, mint a Pentium Pro 200 (de ezeket az eredményeket még nem végleges processzorral és alaplappal mérték). A Klamath jelenleg a leggyorsabb Intel-processzor Windows 95 és Windows NT 4.0 alatt- figyelemreméltó az erősen javított 16-bites teljesítmény és a kiváló MMX-es eredmények. Úgy tűnik az Intel végre újra olyan processzort csinált, mely minden területen gyors, és így a DOS-t és Windows 95-öt használó játékosok számára is érdekes lehet majd egyszer.

ÚJ INTEL CHIP-KÉSZLET: 430 TX

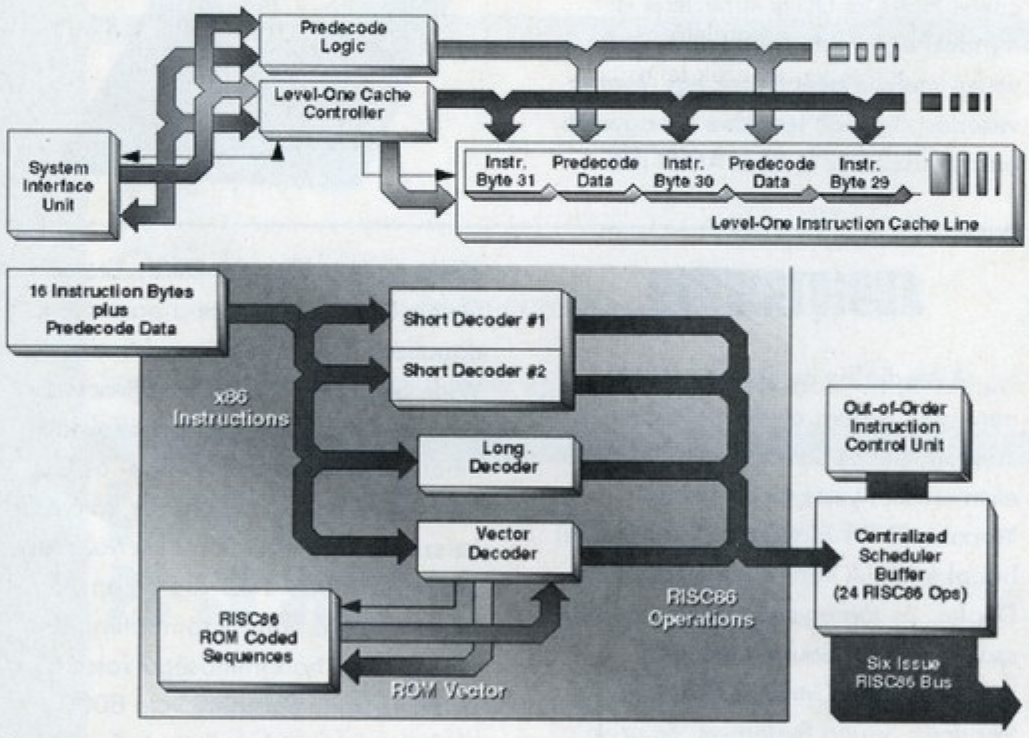
A hónap végén várható az új, TX chip készlettel felszerelt alaplap-generáció. Jó néhány új funkciót és szabványt tartalmaz, melyek elengedhetetlenek lesznek egy PC-ben az év vége felé- ilyenek az „On Now", „ACPI" és az „UltraDMA/33". Az OnNow szerint a PC egy afféle standby módba kerül, ha nem használjuk. Azaz bekapcsoláskor boot-olás nélkül rendelkezésünkre áll, használható. A PC-t kívülről érkező jelek is „életre kelthetik", mint pl. egy az USB portra kötött Faxmodem. Az ACPI (Advanced Configuration and Power Interface) az egyik alapeleme az OnNow-nak. Ez egy hardware- és software-specifikáció, mely révén az operációs rendszer megfelelő beállításokat figyel, és ezek teljesülése esetén a gép egyes részeit vagy akár az egész gépet lekapcsolja. Ehhez szükséges, hogy a chip-készlet ACPI-információkat küldjön az operációs rendszernek. Egy programozható óra segítségével a rendszerben beállítható, hogy megfelelő időpontban kapcsolja be a gépet. Az UltraDMA/33 egy új adatátviteli protokoll EIDE winchesterekhez, melyet a Quantum Ultra ATA néven vezetett be, és melynek révén az új drive-generációval megduplázható az EIDE-interface maximálisan elérhető adatátviteli sebessége 33 Mbyte/sec-ra. Mivel az interface-hardware-en semmi változtatás sem történt, így a régebbi drive-ok is mennek vele. A két chip-ből álló TX-chipkészlet max. 256 MByte RAM-ot tud kezelni, melyből maximum 64 Mbyte cache-elhető, és lehet EDO-RAM, FPM-RAM és SDRAM. A memóriát egy ciklussal gyorsabban képes kezelni, mint a VX chip-készlet (SDRAM-nál: 5-1-1-1).

JAVA KÁRTYA

A SUN készíteni akar egy ISA vagy PCI alapú processzorkártyát PC-kbe, melyen egy JAVA-chip lesz, és Java alapú alkalmazások megfelelő teljesítményű futtatására szolgál. A chip előreláthatólag az év közepe felé készül el, és néhány hónapra rá szeretnék forgalomba hozni a JavaBlaster nevet viselő kártyát, kb. 100 dolláros áron.

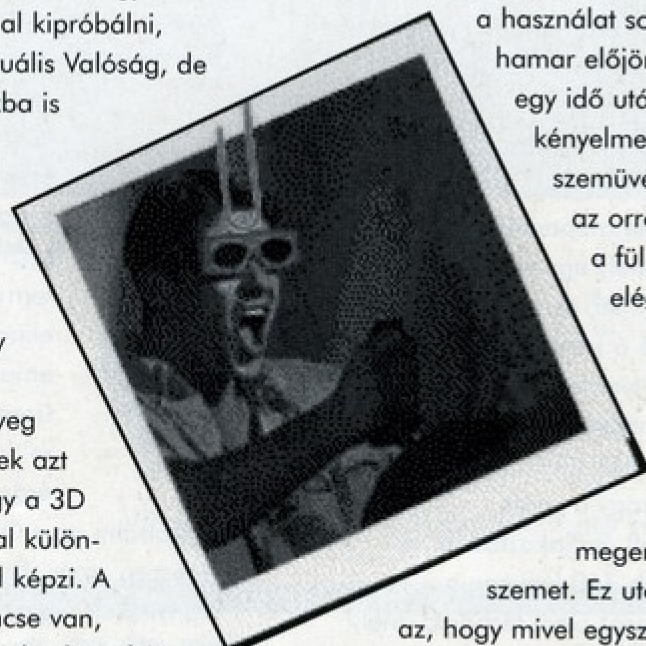
CYRIX MEDIA GX PROCESSZOR ÉS AMD K6

A Cyrix új, Media GX nevet viselő processzor gyártását kezdte meg. A gyártó állítása szerint 120 és 133 MHz-es változatok készülnek, melyek a megegyező frekvenciájú Pentium processzorokkal azonos Winstone97 teljesítményt nyújtanak, és jelentősen olcsóbbak azoknál. Az új processzor érdekessége még a VSA (Virtual Software Architecture), mely egy Windows-kompatibilis Software-technika, és egyes hardware elemeket emulál software-ből. A Cyrix állítása szerint így nem kell drága hang- illetve grafikus bővítőkártyákat venni, mert a MediaGX helyettesíti, pl. a VSA XpressAUDIO funkciója Sztereo-CD-hangot és Sound Blaster-kompatibilitást biztosít. Amit a Cyrix állít az nagyon bíztató, de valahol olvastam egy tesztet egy MediaGX alapú gépről és ott azt írták, hogy csak kb. egy Pentium 75 teljesítményét éri el, és a korábbi processzoraik kompatibilitási problémái is ismeretesek. A hírek szerint az AMD április 3-án hozza forgalomba a K6-ot, mely már MMX-es és a várakozások szerint az azonos frekvencián működő Klamath-tal megegyező teljesítményt nyújt.



3DSPEX/ NUVISION TECHNOLOGIES

A VR sisakokat egy időben nagyon felkapták, és ebbe a hibába mi is beleestünk. Mindenki nagyon szerette volna azonnal kipróbálni, hogy milyen is a Virtuális Valóság, de sajnos a háztartásokba is eljutó technika még nem tart ott. Ennek legújabb bizonyítéka a NuVision 3DSpex szemüvege. Ez is egy stereoscopic shutter glass, azaz a szemüveg kihasználja a szemnek azt a tulajdonságát, hogy a 3D képet a két szem által külön-külön látott képekből képzi. A szemüvegben két lencse van, amikor a balon megjelenik a „fél-kép", a bal lekapcsol, és fordítva. Megfelelő nagy frekvencián váltogatva folyamatos sztereokopikus 3D kép áll elő. A szemüveg installálása egyszerű: egy dongle-t kell a parallel portba dugni és abba a szemüveg csatlakozóját, illetve az autoexec.bat-ban egy változót kell definiálni. A problémák a használat során hamar előjönnek: egy idő után kényelmetlen a szemüveg mind az orron, mind a fülnél, és eléggé megerőlteti a szemet. Ez utóbbi oka az, hogy mivel egyszerre a szemüvegnek két képet kell csinálnia, ezért lefelezi a felbontást – 320x200 felbontású játéknál 160x100-ra. Ez fárasztó a szem számára és csökkenti a 3D hatást is, de egy megfelelő, jobb lencse még drága. A 3DSpex-hez a szokásos Descent 2-t, Whiplash-t és Slipstream 5000-t adják.



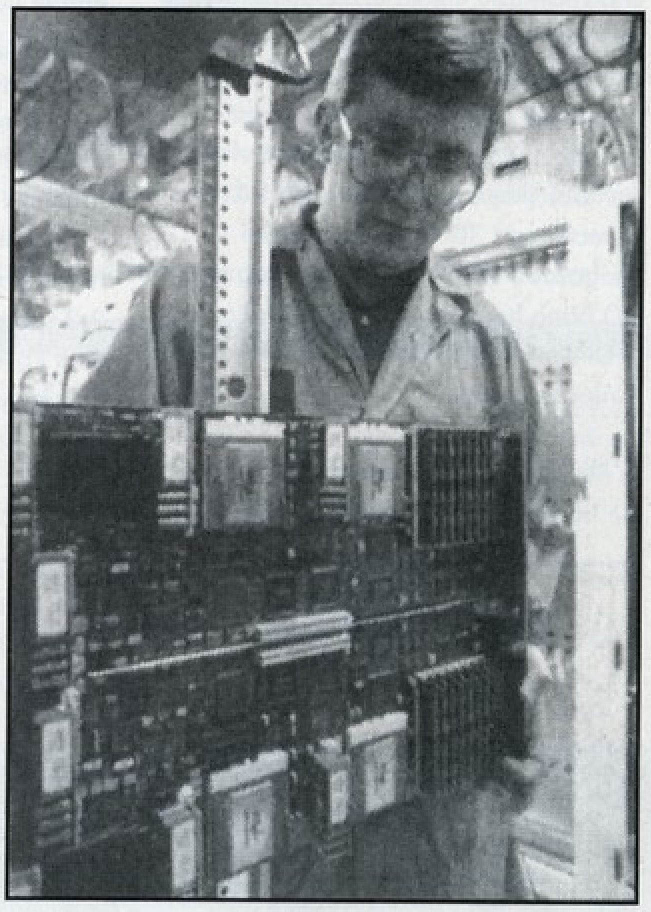
CIRRUS LOGIC 64-BITES AGP GYORSÍTÓ: CL-GD5465

A CL-GD5465 az AGP technikát használó Laguna3D 2D/3D gyorsító-családban. A Laguna 3D család belső architektúráját az AGP programozási modell alapján építették fel, mely lehetővé teszi, hogy a PC memóriájában hatékonyan tároljanak grafikus adatokat, így olcsóbbak lesznek a rendszerek és nő a teljesítményük. A Laguna3D-ben (CL-GD5464) debütáló TextureJet technológiát használják itt is, mely hatékony textúra management-et valósít meg. Egy hardware texture manager (minimalizálja a felesleges adatmozgást a memória és a 3D grafikus alrendszer között) és egy továbbfejlesztett bus master megoldás (maximalizálja az adatátvitelt) révén a Laguna3D család tagjai komplex textúrákat lesznek képesek 30 fps-szel megjeleníteni. A TextureJet technika segítségével a Laguna3D támogatja az Intel AGP szabványát. A kártyán RDRAM-ot (Rambus DRAM)akarnak használni, mely kb. egy árban van a normál DRAM-mal, viszont 600 MB/sec adatátvitelre képes. Az AGP szabványt támogató gyorsítók valószínűleg a Klamath processzorra épülő rendszerekkel egyidőben fognak kijönni, hiszen ott akarják az AGP technikát először használni.

get info in 3D CIRRUS LOGIC 3D

INTEL-ALAPÚ SZUPERCOMPUTER

A világ jelenleg leggyorsabb számítógépét készíti az Intel, melynek kitűzött célja, hogy 40 milliárd utasítást legyen képes végrehajtani egy ötvened másodperc alatt. A gép 44 tonnát nyom, és többezer darab Pentium Pro processzorra épül. A próbajáraton pl. 7264 Pentium Pro processzort és 454 GByte memóriát tartalmazott, de a végleges változatban összesen 9000 darab Pentium Pro 200-as lesz benne és mellé 573 GByte RAM. A főpróbán „még csak 1.06" Teraflops teljesítményt ért el a gép, de az Intel mérnökeinek számításai szerint a végső teljesítménye 1.8 Teraflops lesz.

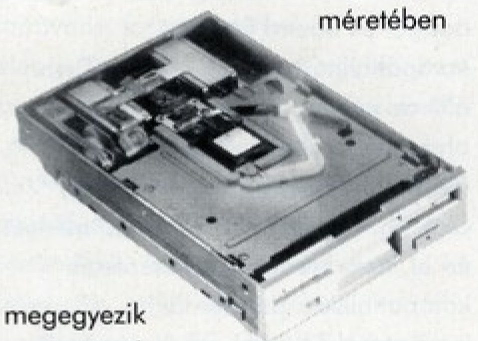


SPACEORB 360/SPACETEC INC

Az elmúlt években a 3D-s játékok egyre újabb generációi jelentek meg, míg a joystick-ok fejlődése maximum a gombok számának emelkedésével és a programozhatóság megjelenésével jellemezhető. Ezt ismerte fel a Spacetec IMC. és elkészítette a SpaceOrb 360-at, mely egy valódi 3D kontroller, és egyszerre 6 irányú mozgást tesz lehetővé. Ez megmagyarázza a szokatlannak tűnő dolgot, hogy a soros portra kell csatlakoztassuk. A SpaceOrb 360 lényege a PowerSensor nevű technika, mely tulajdonképpen egy golyó, amit lehet tolni irányokba, emelni-süllyeszteni, rázni és forgatni. Apró nyomások illetve rázások és megfelelő mozgások lesznek a játékban. A gömb mellett 6 tűzgomb található a joy-on. Az installálás egyszerű: csak egy szabad soros port szükséges, és a Plug and Play technika révén a Win95 felismeri és bekéri a drivereit, és felrakja a SpaceWare software-t is. Ez utóbbi tulajdonképpen a SpaceOrb-ot támogató játékok megfelelő indításához egy shell. Beállítja a SpaceOrb különböző tengelyeit és érzékenységi paramétereit. A nem optimalizált játékok természetesen elindíthatók normál joy-emulációs üzemmódban, rudderrel vagy anélkül. Amit érdemes a Spaceorb-bal kipróbálni az a Quake és a Descent2, egészen „más dimenziót" nyer az irányításuk, egyszerűen minden pillanatban a megfelelő irányba tud nézni az ember – a joystick nem rontja az átláthatóságot egy csöppet sem a forgatási lehetőség révén.

A:DRIVE (FD-3120A)

Korábban írtunk a 3M magnetikai leányvállalata, az Imation által kifejlesztett 120 MB-os LS-120-as lemezről, mely méretében megegyezik egy normál kisfloppy-val, de kapacitása 120 MB. Az a:drive az egyik első lemezegység, mely kezeli az LS-120-as lemezeket, és emellett olvasni és írni képes a normál 3.5 collos HD-s és DD-s lemezeket is. Mindezt egy kettős fej segítségével végzi, melybe beépítettek egy lézeres vezérlést, így vált lehetővé a nagyobb adatsűrűség. Az a:drive ATAPI IDE interface segítségével kapcsolható számítógépünkbe. Fontosabb adatai a következők: a gyártó állítása szerint 5x gyorsabb egy floppy-drive-nál, maximális adatátviteli sebessége 4 MB/sec és átlagos elérési ideje 65 ms. Jelenleg már több nagy gyártó használja gépeiben a sima kisfloppy helyett, mint pl. Compaq, NEC, Vobis, Misubishi, Texas, Fujitsu ICL és Siemens Nixdorf is. Az a:drive-ot a következő BIOS-ok és oprendszerek támogatják: AMI BIOS revision V.6.26.02-től, Phoenix BIOS V6.0-tól, AWARD moduláris BIOS (érdeklődni a gyártónál) és Windows 95 OSR2-től, illetve Windows NT 4.0. A drive ára 47500 FT, míg egy média hozzá 3170 FT-ba kerül.



MS HÍREK: HANGTECHNIKA ÉS INTELLIMOUSE

A Microsoft licenszeli az iparágvezető Roland Sound Canvas hangkészletét, melyet többek között WEB-es interaktív alkalmzásoknál kívánnak felhasználni. A licensz a Microsoft Network, DirectX és Microsoft Internet Explorer termékekhez szól. Nemsokára megjelenik az ActiveMusic kontroll és a DirectMusic alkalmazás-fejlesztői felület, melyek a letölthető hangminták (DLS) segítségével megfelelő General MIDI hangzást tudnak majd elérni. A Microsoft továbbfejleszti a DirectSound HAL-t-DirectSound 3D 5 néven, mellyel magasabb szintű, egységes hangzású 3D hang hozható létre. Az új változat a DirectX 5 részeként várhatóan júniusban jön ki.

A Microsoft idén júliusban jelentette be hardver termékcsaládjának legújabb tagját, a Microsoft IntelliMouse-t. A két gombja között egy kerékkel bővült egér új funkciókat kínál a Windows 95, a Windows NT 3.51 és 4.0, az Internet Explorer 3.0 és az Office 97 és egyéb később megjelenő alkalmazások használóinak. Az új keréknek köszönhetően a ráközelítés, adat zoomolás és görgetés gyorsabbá válik, hiszen nem kell az ikonok és a görgetősávok között mozogni. Az adat zoomolás lehetővé teszi, hogy a kiemelt Web címek között gyorsan eligazodjunk, majd kizárólag az egeret használva visszatérjünk a kiinduló honlapra. A Web oldalak görgetése is könnyebb – a kerék görgetésével a Word dokumentumokhoz hasonlóan történik.

A Microsoft IntelliMouse kerék használatához szükséges: IntelliPoint 2.0 szoftver, amit adnak a termékhez, és a következő oprendszerek valamelyike: Windows 95, Windows NT 3.51 vagy 4.0.

AUDIOTRIXPRO

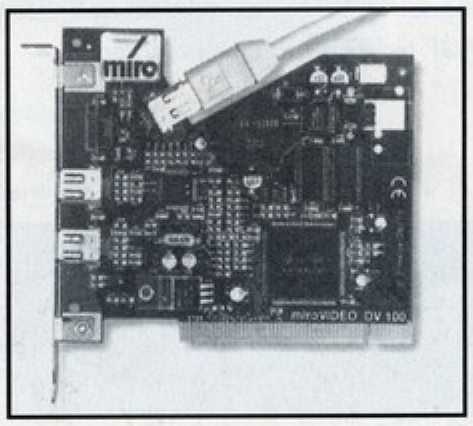
A MediaTrix nevű kanadai cég nem igen ismert, de AudioTrixPro kártyájával számos szaklap elismerését nyerte el, mely egy Yamaha OPL4-alapú (FM+wavetable) hangkártya. A kártya Enhanced Full Duplex, és támogatja a legfontosabb szabványokat: Sound Blaster-t hardware-ből, General Midi-t, Windows Sound System-et, és ezek kevert üzemmódjait. Az AudioTrix Pro egyedisége azonban sokoldalú bővíthetőségében van. Többféle daughterboard is kapcsolható a kártyához: 1. DSP/Effects Processzor, mely egyidejűleg képes Reverb és Chorus effekteket generálni AdLib OPL3 FM hangra, és plusz másik 7 effekt egyikét (Flange, Delay, Stereo Delay, Pitch Shift, 3-band parametric equalizer, SRS 3D Surround Sound, Wide Stereo); 2. DSP/Voice Processor: ez a bővítő az előző kártya effektjeit kínálja, de mindezt mikrofon- és CD-bemenetre is; 3. DVC-Phone kártya: ez szintén egy DSP-alapú kártya, mely real time képes 16:1 arányban 16 bit, 8 KHz -es hangot tömöríteni, így valódi PSTN hangminőségű voice conferencing végezhető vele 8000 bit/sec adatátvitel mellett. 4. Sample RAM-512 KByte: A modul segítségével az onboard ROM bármely hangszere kicserélhető saját hangmintára, melyek standard MIDI Bank-change parancsokkal érhetők el, és a Mod4Win program is direkte támogatja; végül kapható a kártyához Multi CD-ROM interface is.

QUICKTIME 3.0

Az Apple a MacWorld Expo-n mutatott be egy korai változatot a 3.0-ás Quicktime-ból. A multimédia-programba beépítenek realtime-rendering (3D) effekteket és vektorgrafikát is támogatni fog. Ezenkívül bővítették a támogatott videó-formátumok körét többek között a Videó for Windows-zal. A végleges változat az év második felében várható.

míroVIDEO DV100

A míro új kártyája képes videóanyagot, digitális camcorderről direkt a PC-be átvenni, így ez az első PC-s kártya, melynek segítségével minőségromlás nélkül lehet videót szerkeszteni, vágni PC-n. A Miro DV100 a nemrégen bevezetett IEEE-1394 busz-standardra (FireWire) épül- erről egy korábbi számban már írtunk az USB bemutatása mellett. A kártyához a Sony Digitális Handycam-jei, mint a DCR-VX1000 és DCR-VX700 kapcsolhatók, de később lesz software-upgrade a kártyához, így egyéb DV-kamerákat is le fog kezelni. A DV100-on egy belső és két külső IEEE-1394-csatoló található meg és egy kábel Sony-DV-kamerákhoz. Szerkesztő-szoftverként a StoryTools és az Adobe Premiere LE programokat adják a kártyához.



Charlie

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket április 20-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

Vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis ACE hangkártya 6.500,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

5%

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World
PC-CD SHOP

Huber Center
Labirintus Üzletház
VII. ker Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
Tel.: 351-6419

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

---

sPeCi computer Kft.

1106 Budapest,
Gépmadár u. 13.
Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

Genius egér

– Komplett számítógép vásárlása esetén **Genius egeret** adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

TICOM SOFTWARE
PC CD-ROM

Budapest,
Nagy Lajos Kir. útja 213
Tel.: 06-20 345-559

15%

– Tagsági vásárlása esetén

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER — **Genoa** SYSTEMS CORPORATION

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

IKO COMPUTERS

1142 Budapest,
Dorozsmai u. 11/b III. 2.
Tel. /Fax: 252-3590
vagy 06-30-489-712

5%

– Minden hardware termékre

Egy hardware vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

TeGeZ COMPUTER

1062 Budapest,
Aradi u. 22.
T+F: 269-4093

5%

– Minden termék árából

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

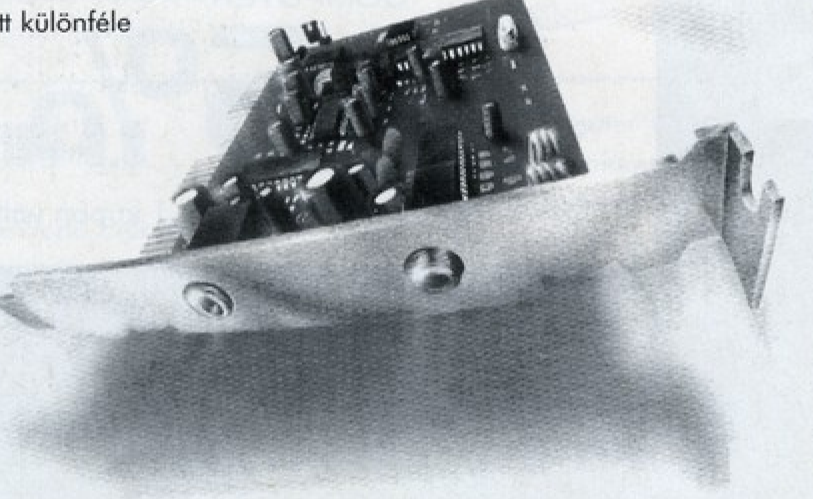
AIMS Lab termékek

Az AIMS Lab egyre szélesebb termékskálát vonultat fel a piacon. Az MMP jóvoltából most egyszerre több termékük is nagyító alá kerülhetett.

VIDEOHIGHWAY 64VT

Sok ember nagy hasznát venné, ha munka közben rá-rá tudna nézni valamelyik számára fontos televíziós csatornára. Ilyen célra sokféle megoldás létezik, ezek között egy igen elegáns megoldást nyújthat a VideoHighway 64 VT kártya. A dobozban egy PCI grafikuskártyát, egy rádugós tuner kártyát, egy infra-távirányítót, egy infra érzékelőt, elemeket, átkötő kábelt és jó pár floppylemezt találhatunk különféle szoftverekkel. A hardver teljes összerakása viszonylag egyszerű, de nem kétperces feladat. A szoftverek felinstallálása után a kártya működő kész. A Windows alatt egy négy ikonból álló vezérlőpanelt hoz létre (hogy ne kelljen a VT64 ablakot nyitva tartani), innen bármikor elérhetjük a fontosabb beállítási lehetőségeket. A legelső dolog a grafikuskártya bekonfigurálása. Csak érdekességként említeném, hogy a kártyán nem a mostanában igen elterjedt S3-as grafikus chip-ek egyike, hanem a régről már jól ismert Trident által gyártott 9682-es típusjelzésű áramkör kapott helyet a 2 MB RAM társaságában. Természetesen tudja az összes dolgot, amit társai tudnak (DCI támogatás, Windows gyorsítás, stb). A felbontás és színmélység változtatására egy áttekinthető elrendezésű ablak ad lehetőséget. A TV csatornák behangolása mellett különféle beállításokat is eszközölhetünk, pl. képpozíció, vágás, fényerő, kontraszt, szín, hangerő, magas-mély kiemelés, balansz, stb. A szoftver által felajánlott gyárilag beállított értékek nálam jónak bizonyultak, igazából nem kellett hozzányúlnom. A beállítások elvégzése után akár hátra is dőlhetünk karosszékünkben, kézbe fogva a távirányítót az összes TV funkciót elérhetjük.

A kártya a TV képet több módon is ki tudja rakni a képernyőre. Waltz üzemmódban mozaikszerűen 3x4db kis TV képet láthatunk, a lehetőségekhez mérten különböző adók képeivel. Persze mindig csak az egyiken látunk mozgóképet. Az „always on top" funkciót bekapcsolva a TV kép az aktív ablak „előtt" inaktív kerettel, de látható formában marad. Így pl. teljes képernyős szövegszerkesztés közben is látható marad. A kártya segítségével állóképet, és mozgóképet (AVI formátumban) is tudunk digitalizálni. A Highway Planner segítségével előre beállított időpontokban tudunk felvételeket készíteni (mint egy videoval) a kívánt TV műsorról. A felvett kép minősége erősen függ a winchester sebességétől.



GRAB IT!

A következő hardver egy igen érdekes eszköz. A Grab IT! egy parallel portra csatlakoztatható képdigitalizáló. Segítségével igen jó minőségben tudunk külső jelforrásból állóképet digitalizálni. Már első ránézésre látható, hogy a szerkezetet kimondottan mobil célokra találták ki. Közvetlenül rádughatjuk a párhuzamos portra, illetve a csomagban kapott hosszabbító kábellel is csatlakoztathatjuk. A tápot a billentyűzet csatlakozójából lopjuk hozzá. A jel alapsávi videojel, illetve S-VHS jel is lehet. A szoftverben állíthatjuk be a video normát (PAL, NTSC), a digizni szánt jel különféle jellemzőit (fény, szín, stb.) korrigálni is itt tudjuk. A szerkezet nem valami gyors, egy max. felbontású képet kb. 20-30 másodpercig digitalizál, viszont a minősége meglepően jó. Egy jó bemenőjelből igen profi állóképet digitalizál. Extraként jár a csomaghoz egy Photo Morph II editáló szoftver, amivel „szép" dolgokat utdunk alkotni.

RADIOTRACK

Ha van TV tuner a PC-hez, akkor miért ne lenne rádió is hozzá. A Radiotrack egy igen egyszerű CCIR FM tunert tartalmazó kártya. Képességeit nézve egy átlagos FM rádió kiváltására hivatott. DOS és Windows kezelőszoftvert adnak hozzá. A szokásos funkciók között található a SCAN, ami automatikusan a legközelebbi állomásra hangol. A műsorok tárolására adott 20 memóriahely itthon még több is mint kellene. A beállítás után minimize-olhatjuk az ablakot, illetve ki is lőhetjük a programot úgy, hogy a rádió tovább szóljon.

(folyt. köv.)

SAKMAN

PC GURU

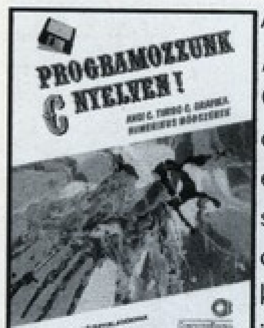
A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Multimedia Meeting Point biztosította.

1075 Budapest, Madách u. 2-6. Tel.: 322-8208

Computer Books
Havi ajánlata

Ezen könyv az objektum-orientált szoftverfejlesztés fázisait kívánja bemutatni, a megoldandó probléma megértésétől kezdve a megoldás menetének körvonalazásán át egészen az implementáció részletes kidolgozásáig. A fejlesztés különböző fázisait igen színvonalas idegen nyelvű munkák tárgyalták ezen könyv megjelenése előtt is. A könyvek egy része az analízis és tervezés lépéseit ismerteti, míg más művek a C++ nyelv szintaktikáját és szemantikáját mutatják be. A mi könyvünk főleg abban kíván újat adni, hogy a szoftvertechnológiai lépéseket és a C++ nyelv ismertetését összekapcsolja, lehetőséget teremtve arra, hogy a gyakorló programfejlesztő számára egy egységes kép alakuljon ki. Ezzel reményeink szerint elkerülhető lesz az a – oktatói tapasztalataink alapján elég gyakori – hiba, hogy a fejlesztő külön-külön remekül kezeli az objektum-orientált analízis és tervezés lépéseit és jól ismeri a C++ nyelvet is, de C++ programját mégsem az elkészült tervekre építi, így az analízis és tervezés hamar felesleges és értelmetlennek látszó teherré válik számára. A könyvben ismertetett objektum-orientált analízis és tervezés döntő részben a ma legelterjedtebb OMT (Object Modelling Technique) módszertanra épül, amelyet kiegészítettünk és összekapcsoltuk az implementációval.

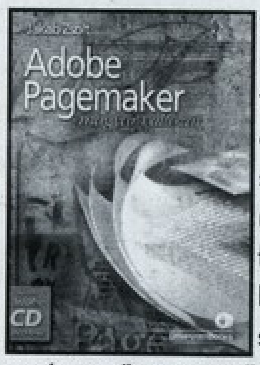
Terjedelmi korlátok miatt a könyv nem törekedhet teljességre az implementációs eszköz, a C++ nyelv bemutatásánál. Egyrészt ismertnek tekinti a C++ nyelvnek az összes C nyelvtől örökölt konstrukcióját, másrészt pedig nem tárgyal néhány C++ újdonságot (például a kivételek (eXception) kezelése.



A „Programozzunk C nyelven !" című könyv elsősorban azok számára íródott akik most kezdenek ismerkedni a programozási nyelvek „angoljának" nevezhető C nyelvvel. A könyv felépítése olyan, hogy nem szükséges a teljes művet elolvasni ahhoz, hogy a feldolgozott témakört programok írásával mélyítse el az Olvasó. Amennyiben a feldolgozást sikeresnek ítéli meg, tovább lehet lépni a következő fejezet olvasásával. Az önellenőrzéshez a fejezetek végén található kérdések és feladatok nyújtanak segítséget.

Könyvünk azok számára is értékes szakirodalom lehet, akik ugyan már programokat írnak C nyelven, azonban a C nyelvnek még nem minden területén mozognak otthonosan. A fejezetek a címükben szereplő témakört teljes részletességgel és példák sokaságával tárják az Olvasó elé.

A könyvhöz csatolt lemezmelléklet nemcsak megkíméli az Olvasót a példák időtrabló begépelésétől, hanem a kitűzött feladatok megoldását is tartalmazza. A lemezmelléklet CMIX jelű állományai olyan alkalmazási területekről hoznak példákat, amelyekre könyveinkben a korlátozott terjedelem miatt nem térhettünk ki.



Gutenberg a XV. században forradalmasította az írott művek sokszorosítását a nyomtatás feltalálásával. A következő századokban ugrásszerűen megnőtt a könyvek száma, ezzel egy időben pedig drasztikusan csökkent az áruk – ennek köszönhetően az addigiaknál jóval többen juthattak könyvekhez.

1985-ben az Aldus cég új szoftverrel jelent meg a piacon, melynek a PageMaker nevet adta. Ez a program volt a mára már külön számítástechnikai szakterületté növekedett asztali kiadványszerkesztés úttörője. Bátran állíthatjuk, hogy a napjainkban is rohamléptekkel fejlődő digitális nyomdatechnika közel ekkora lépés az írott szó történelmében.

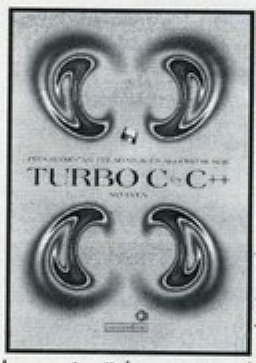
A PageMaker megjelenését az akkori Macintosh számítógépek grafikus felhasználói felülete tette lehetővé A PageMaker-rel közvetlenül a képernyőn lehetett kialakítani a nyomtatandó oldal arculatát. A szoftvernek hihetetlen sikere lett – amit mi sem bizonyít jobban, mint a mostani 6.0-s verzió megjelenése –, és egy egész lavinát indított el, amelynek eredménye a DTP (Desktop Publishing – asztali kiadványszerkesztés) megjelenése lett. Egyre-másra készültek a képfeldolgozó és rajzolóprogramok, a különböző betűtípusok, és óhatatlanul megjelentek a piacon a vetélytársak is.

A könyv tulajdonképpen olyan útmutatóként szolgálhat amelyből az alapvető ismeretek birtokában meg lehet tanulni azt, hogy miként lehet geometriai, fizikai vagy egyéb síkbeli illetőleg térbeli problémát a számítógépes ábrázolással szemléltetni és ennek kapcsán megoldani.

A számítógépes ábrázolással való ismerkedés sikerélményekhez is vezethet például olyan formában, ha a könyvben kinyomtatott programok gondos áttanulmányozása után az olvasó is megpróbál hasonló, netán egészen más problémákat megoldani, és e próbálkozások a képernyőn is szépen megjeleníthető sikerrel zárulnak.

A könyvben szereplő kidolgozott feladatok és illusztrált ábrák csak kis töredékét adják az előadódó problémáknak. A feladatok kiválogatásánál szem előtt tartottuk a módszerek sokféleségének bemutatását.

Az alkalmazott vetítési rendszerek a képsíkra – mely számunkra a számítógép képernyője – való merőleges, illetve centrális vetítéseket alkalmazzák a szemléltetés igényével. Ezért e könyv a két (esetleg több) vetület alkalmazásának bemutatását nem tartja céljának. A szemléltetést azáltal is fokozni kívántuk, hogy bemutattuk a vetítési centrum, vetítési irány változtatásának illetve a szemléltetett tárgy elforgatásának lehetőségét.



Igaz még csak a borítóját láthattuk, de a közeljövőben fog megjelenni a Programozási feladatok és algoritmusok TURBO C-C++-ban című könyv, mely a C-t tanulók, illetve azoknak szól, akik vizsgáznak a témából. Természetesen a könyv rengeteg példaprogramon keresztül viszi el az olvasót a teljes anyag ismeretéhez.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a ComputerBooks biztosította.

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u.12.
Tel.: 1751-564,1753-591

Ecobit hírek

Legújabb játékok

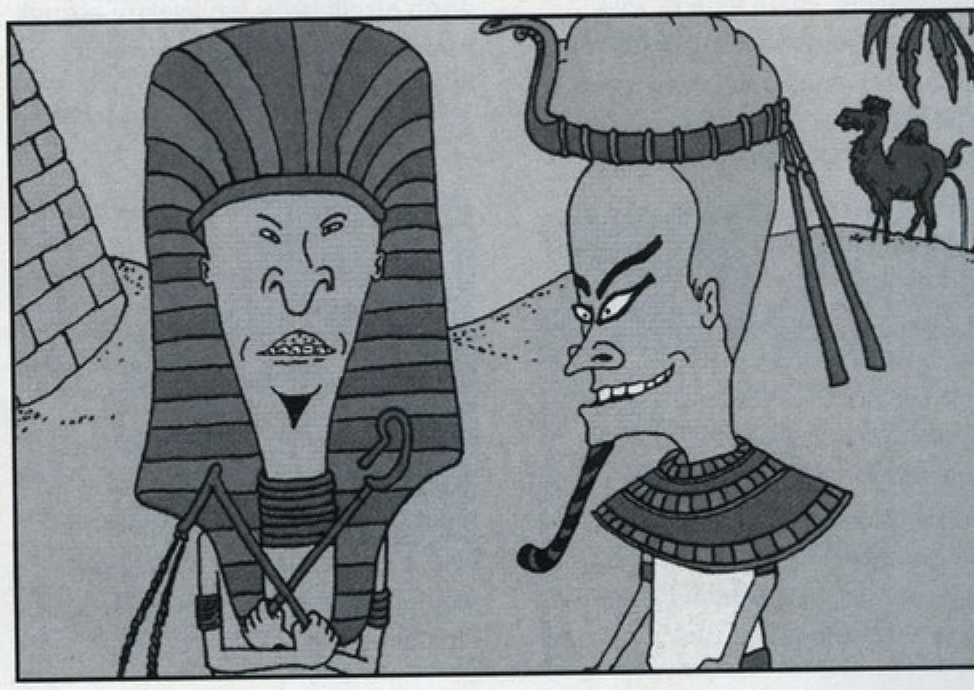
Az ECOBIT Kft. számos játékszoftver-gyártó programjait forgalmazza Magyarországon. Széles programválasztékot kínál vásárlóinak, melyben folyamatosan megtalálhatók mind a legfrissebb játékok, mind a kedvezőbb árú újra kiadott, ún. budget kategóriájú játékok. Most az ehavi újdonságokat, híreket szeretnénk bemutatni.

A Virgin kiadásában számos játék jelenik meg. Elsőként a már kapható Skynet-et említeném, melyről a PC GURU előző számában jelent meg részletes leírás. Ez a játék a nagy sikert elért Terminator: Future Shock folytatása. A történet és így a **Skynet** robotjai elleni küzdelem tovább folytatódik a monitorokon, miközben az előző rész sok pozitív jellemzője mind megmaradt – az izgalmas és összetett küldetéseket/pályákat még nehezebbekkel váltották fel, a 3D megjelenítés élethű és gyors az XnGine rendszer révén, az ellenfelek és fegyverek ugyanolyan változatosak. A játék természetesen tartalmaz számos fontos újítást: a program most már futtatható SVGA-ban is, sőt akinek megvan az előző rész, az azt is játszhatja most már SVGA-ban – emellett a grafikus megjelenítés elég gyors és most már a küldetések előtt video-briefing tájékoztat a teendőkről. A legfontosabb újítás azonban a

multiplayer üzemmód támogatása, melyben maximum négyen játszhatunk egyszerre, és ehhez hatféle terep (pl. romos Los Angeles, sivatag, kanyon, stb...) áll rendelkezésünkre, melyek mindegyike ízlésünknek megfelelően aprólékosan módosítható. A multiplayer üzemmód két egyedülálló érdekessége, hogy a számos választható figura között Terminatorok is vannak, a filmekből ismerős vörös keresős kijelzővel, és hogy a pályákon levő dzsipekbe és helikopterekbe is beszállhatunk. Aki szereti a jó 3D lövöldözős (multiplayer) játékokat vagy a Terminator világot, annak mindenképpen ajánlható.

Egy másik Virgin kiadásról, a **Tom Clancy SSN**-ről az újságnak ebben a számában olvasható ismertető. A játék a Tom Clancy regényekben megszokott izgalmas (többnyire politikai konfliktusokat feldolgozó) történetet ötvözi egy akciódús tengeralattjáró-szimulációval. Az eseményeket videókból tudjuk meg, de a történet végkifejletét az egyes csaták kimenetele dönti el. A történet itt is egy világbékét veszélyeztető konfliktus, melynek feloldása ránk vár. A kínai vezetés keményvonalas szárnya figyelmeztető csapást mér a világ legnagyobb, még ki nem termelt olajmezőjére, mely megváltozott helyzet egy megújult kommunista uralommal, Dél-Kelet Ázsia feletti hegemóniával és természetesen az USA itteni szövetségese, Tajvan elleni támadással fenyeget. Nekünk, mint a világ legveszélyesebb, atomtöltettel ellátott tengeralattjárójának a kapitányának kell e veszélyt elhárítanunk. A program a Simon & Schuster Interactive, a Virtus Corporation együttműködésével és Tom Clancy személyes közreműködésével jött létre. A két CD-n a játék mellett helyet kapott egy részletes statisztikákkal kibővített multimédiás ismertető a programban szereplő tengeralattjárókról és hajókról, illetve egy 30 perces videó Tom Clancy-vel. A játék jól adja vissza a Támadás a Vörös Októberre című film baljós hangulatát, de itt az irányítás a mi kezünkben van. Tom Clancy - és szimulátor-rajongók számára kötelező.

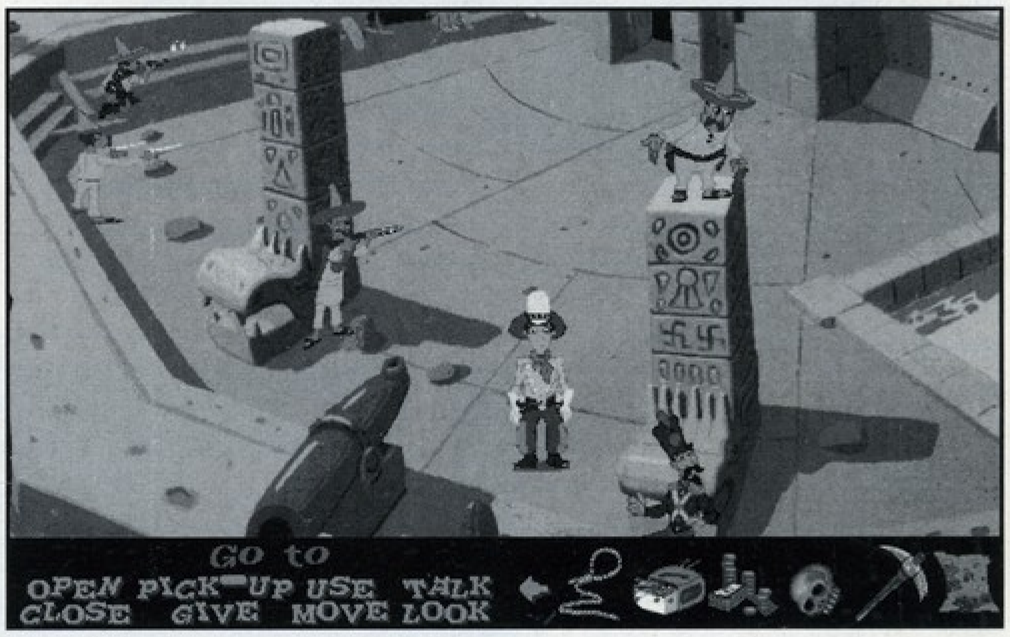
Ki ne ismerné az MTV két idióta rajzfilm-figuráját – Beavis-t és Butt-head-et. Őrültségeiken hétről hétre nevetett mindenki, míg kódolni nem kezdték az MTV-t, és így a legtöbb ember ki lett zárva ezen élményből. Akinek hiányoznának a „fiúk", jellegzetes nevetésük és áldásos tevékenységük, azok a Virgin és a Viacom jóvoltából (az elvonási tünetek elmérgesedésének megelőzésére) pótolhatják a felmerült

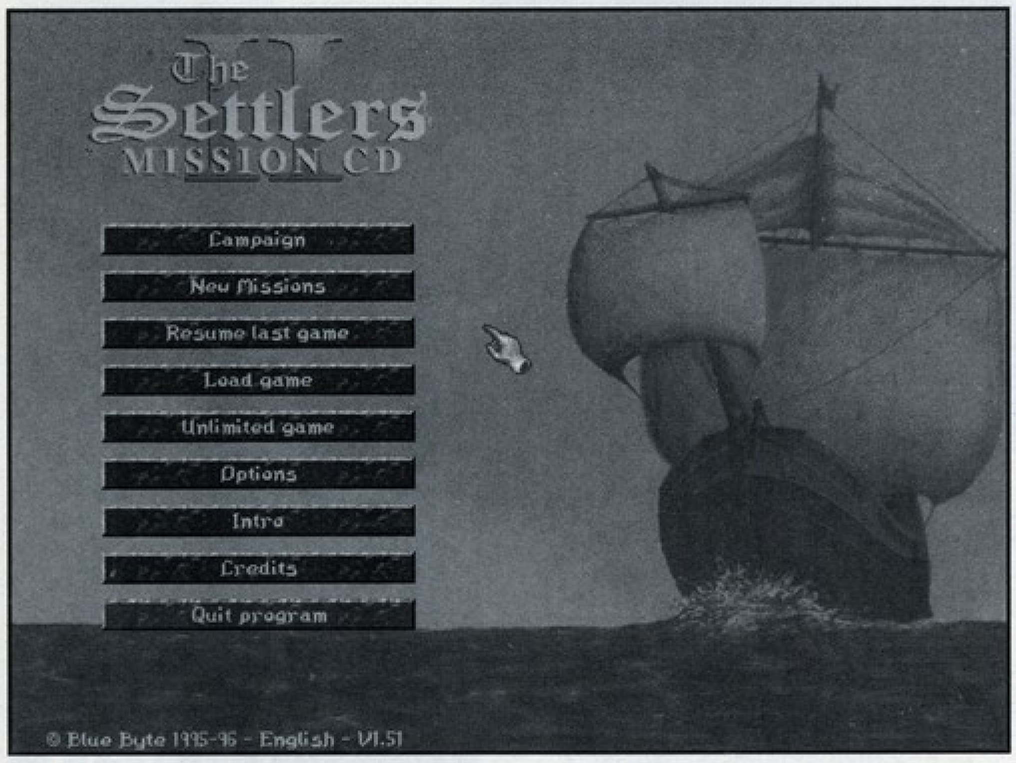


hiányt a kiadott Beavis and Butt-head játékokkal. A **Calling all Dorks** egy kollekció Beavis and Butt-head „utility"-kből. A „Beats Me" című játék mellett 10 különböző témában tartalmaz kis animált hátterekből, ikonokból, animált kurzorokból és hangokból álló gyűjteményt, melyet még kiegészítenek plusz hátterek, ikonok és kurzorok is. A **Little Thingies** mini Beavis and Butt-head játékok tárháza.

A Beavis and Butt-head in Virtual Stupidity játékban megismert és népszerűvé vált Hock-A-Loogie (avagy „hogyan köpjünk le járókelőket" verseny), BugJustice, Court Chaos és Air Giutar mini-játékokat kiegészítették még másik hárommal, melyeknek címe már sokat elárul: Thank-You, Drive Through; Wrecked'em Ball, és Change It. Akinek még ez sem lenne elegendő Beavis and Butt-head-ből és kérdezz-felelek-rajongó, annak készült a **Weiner Takes All**. Háromféle kvíz közül is lehet benne választani: az egyes epizódokkal kapcsolatos kérdések, általános kérdések, vagy a kettő keveréke. Egyszerre természetesen akár hárman is játszhatunk egymás ellen. A megfelelő hangulatról 750 féle kérdés, több mint 400 párbeszéd és animációk gondoskodnak. A játékokkal kapcsolatban még annyit érdemes elmondani, hogy: ...what they do can hurt you, so don't try this at home – try it on your computer!

A Virgin tovább terjeszkedik- számos más szoftvergyártó után most már a stratégiai és kalandjáték írók ismert **Sir-tech** termékeit is ő forgalmazza az európai országokban. Ennek az együttműködésnek az első eredményei a Jagged Alliance - **Deadly Games** és a Nemesis: The Wizardry Adventure című programok, melyek már kaphatók nálunk. A Deadly Games a Jagged Alliance kiváló folytatása, melyben a nagy újdonságot a multiplayer üzemmód megjelenése jelenti. Hálózatban akár négyen, míg modemen vagy direkt összeköttetéssel ketten küzdhetnek egymás ellen a játékban, de azért egy kampány és egyéni küldetések is vannak a programban. A régi zsoldosok mellett vadonatúj figurák és újabb fegyverek is bekerültek a játékba, valamint most már adhatjuk/vehetjük a fegyvereinket. Ha valaki megunná a programban levő pályákat és küldetéseket az pedig sajátokat generálhat a beépített editor segítségével, a játék így jó időre kellemes elfoglaltságot kínál a stratégiai játékok kedvelőinek. A **Nemesis: The Wizardry Adventure** egy újabb kalandra invitál a Wizardry világában, ahol a gonosz erőkkel vívott küzdelmünkben a siker kulcsát a hatalmas energiát tartalmazó Nitherin talizmánok jelentik. A Nemesis világában való barangolás során számos várost, kastélyt, romot és egyéb helyszínt kereshetünk fel, melyek sok veszélyt, meglepetést, rejtélyt illetve mágiát és összességében egy érdekes történetet tartogatnak a kalandor számára. A játék története gyönyörű renderelt környezetben elevenedik meg, így nem meglepő, hogy a program 5 CD-t tölt meg. A csaták egy real-time rendszerben zajlanak, és mintegy 16 féle varázslatot használhatunk a játék során. A kalandozásban a játékost kényelmes auto-map, beépített logbook és egy tippekkel megtűzdelt játékleírás segíti. A mintegy 3 évvel ezelőtt megjelent Wizardry 7 világa így újraéled a Nemesis: Wizardry Adventure-ben.





A legjobb stratégiai játékokhoz egy idő után megjelennek küldetés-lemezek. Így volt ez a Command and Conquer-rel a Warcraft 2-vel és még sok más játékkal, és ugyanez történik mostanában két játékkal – a Red Alert-tel és Settlers 2-vel. Mostanra valószínűleg már mindenki végigjátszotta a Red Alert kampányait, ezért a program készítői időszerűnek tartották, hogy elkészítsenek egy bővítő lemezt, mely a **Red Alert: Counterstrike** nevet viseli. A CD-n számos új zene mellett 16 új simple player küldetés és több, mint száz multiplayer misszió kapott helyet. Fontos még megemlíteni, hogy néhány új egység is irányításunk alá kerül, mint pl. orosz atomtengeralattjárók.

A Blue Byte kiadásában megjelent Settlers 2 nagy sikert aratott a stratégiai játékok kedvelői körében, ezért készítettek el ők is egy adatlemezt a játékhoz. A **Settlers 2 Mission Disc** főbb újdonságai, hogy az új küldetések mellett van rajta egy pályaszerkesztő, játszhatunk téli küldetéseket is és egy kampányban elfoglalhatjuk az egész világot. Aki már végzett a játékkal az itt újabb kihívások után nézhet.

Fontos, hogy az egyik első teljesen magyar nyelvű kalandjáték, a Warner kiadásában megjelent, egy vadnyugati történetet feldolgozó **3 koponya** című játék első változata sajnos tartalmazott bug-okat, azonban elkészült a javított, most már teljesen hibátlanul működő változat, mely már megvásárolható, illetve a korábban vásárolt hibás példányokat az Ecobit Kft. becseréli a kijavított változatra. Most már nincs akadálya annak, hogy mindenki megismerkedjen e humoros western-történetettel.

Az Ecobit Kft. a Virgin és Blue Byte termékei mellett más cégek játékait is forgalmazza. A napokban érkeznek a boltjainkba kedvező árú Electronic Arts játékok, valamint megkezdték már PSX-es játékok forgalmazását is.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot az ECOBIT Kft. biztosította.

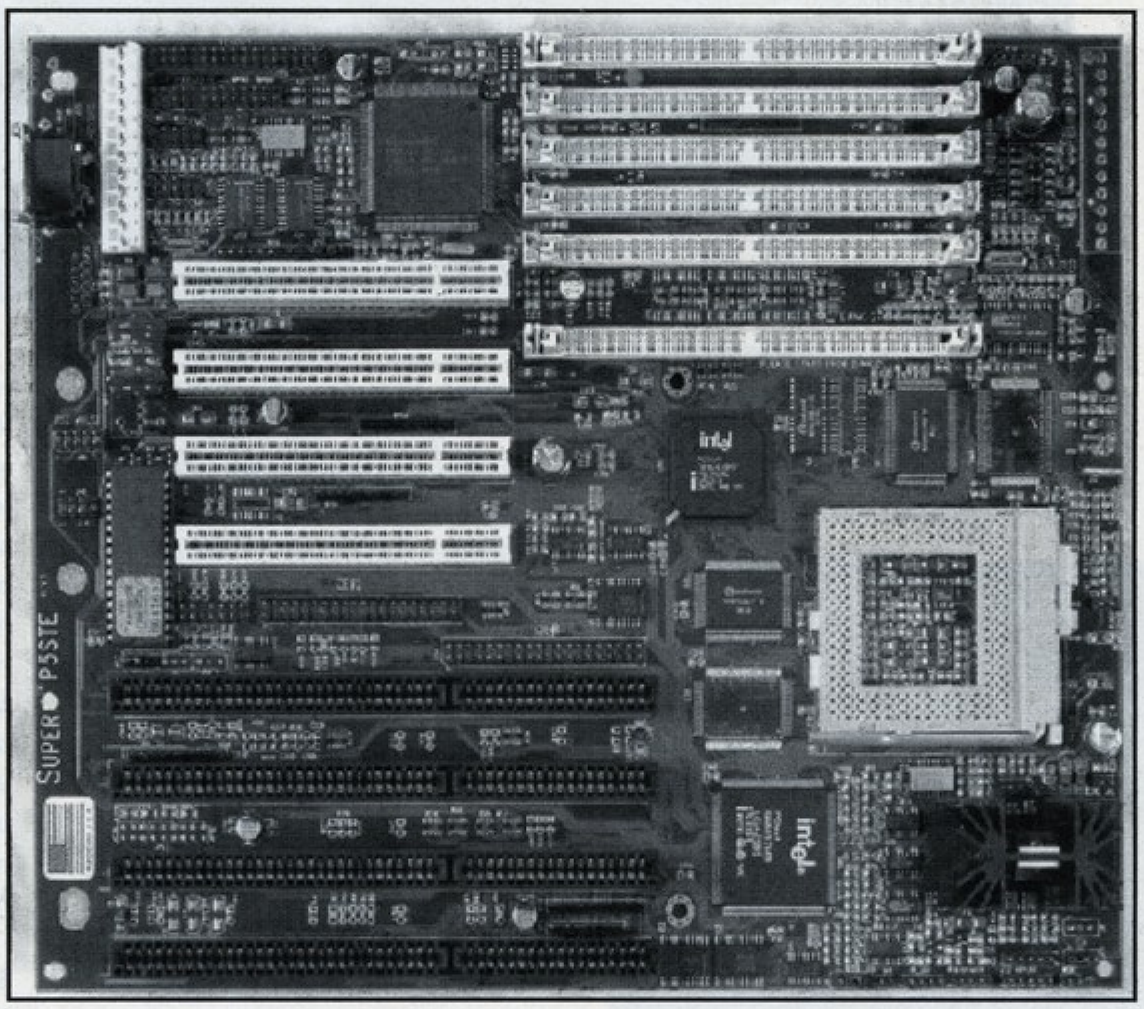
1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.: 351-3078

Pixel hírek

Pixel Machines

A Pixel Graphics a Gravis és Turtle Beach hangkártyák, Altec hangfalak, Diamond és Matrox grafikus gyorsítók és Gravis joystickok mellett kibővíti kínálatát amerikai gyártmányú, Supermicro alaplapokkal és teljes számítógép konfigurációkkal. A konfigurációk fontos jellemzője, hogy mivel csak minőségi, márkás alkatrészek kerülnek felhasználásra bennük, így nagyon megbízhatóak. Háromféle változat fog készülni: basic, standard és professional, melyek felszereltségben, teljesítményben és természetesen árban térnek el egymástól. Az egyes alapváltozatoktól eltérő, egyéni igényeknek megfelelő felszereltségű gépeket kérésre szintén összeállítunk, illetve léteznek bővítési opciók hozzájuk (pl. hangkártya terén, vagy 3D gyorsító – Monster 3D).

Mindhárom gépben az amerikai illetőségű Supermicro cég alaplapjai kerülnek beépítésre. A Supermicro alaplapok forgalmazását nemrégiben kezdte meg a Pixel Multimédia. Azért esett e gyártóra a választás, mert az alaplapok az USA-ban készülnek, így igen megbízhatóak, és a legújabb fejlesztéseket (chip-készletek, stb...) használó termékekkel azonnal megjelennek kínálatukban. Mind a háromféle konfigurációban a Supermicro P5STE alaplap kerül, mely Intel 430HX chip-készletet használ, 75-200 MHz-ig bármilyen Pentium processzort befogad, 4-4 PCI illetve ISA slot található rajta, 6 db memóriahelyen 512 MByte-ig bővíthető rajta a memória, 256/512 KByte pipelined burst syncron cache-t tartalmazhat és 2 db USB csatoló és beépített hőszabályzó is megtalálható rajta. Akinek ennél nagyobb teljesítményű



alaplapra van szüksége az a Supermicro teljes kínálatából tud választani, melyek közül biztosan meg tudja találni a neki megfelelőt. A desktop gépekbe szánt alaplapok mellett ugyanis kínálnak kimondottan szerverbe szánt Dual Pentium Pro alaplapot és TX chipset-es alaplapot is. Mindhárom konfiguráció minitorony házban foglal helyet, 1.44 MB-os floppy drive-val, billentyűzettel és Microsoft mouse-zal ellátva.

A Pixel Basic egy kiváló induló gép: Intel Pentium 100 MHz-es processzort használ 8 MByte EDORAM-mal és 640 MB Seagate HDD-vel. Emellett Diamond Stealth 64 Video 2121 (1MB) grafikus kártya kapott benne még helyet, melyen S3 765V+ grafikus processzor dolgozik, és opcionálisan kapható hozzá MPEG-kártya és TV-tuner is. A konfigurációt egy ViewSonic E641 monitor teszi teljessé. Ez egy 14 inch-es átmérőjű, digitális, Plug and Play monitor, mely 1024x768 NI és 800x600/85Hz felbontást is tud.

A Pixel Standard multimédiás felhasználásokhoz ajánlható, jellemzői: Intel Pentium 100 MHz processzor, 16 MB EDO RAM, és 1.3 GB Seagate winchester mellett egy 8-szoros sebességű Panasonic CD-ROM-ot és Gravis Ultrasound Classic hangkártyát is tartalmaz. A monitor az előbb bemutatottal megegyező E641-es típusú, azonban a grafikus kártya már egy Diamond Stealth 3D 2240 (2MB EDORAM). Ezen a kártyán egy S3 Virge DX processzor dolgozik, és memóriája max. 4 MB-ig bővíthető.

A Pixel Professional megfelelő teljesítményt nyújt a legtöbb ma használt alkalmazásnál. Egy Intel Pentium 133-as processzor dolgozik benne, és már 32 MB EDO RAM-mal szerelik fel. A gépben levő winchester egy 1.7 GB méretű Seagate harddisc. A CD-ROM 12-szeres sebességű, TEAC gyártmányú, és hangkártyaként a Gravis Ultrasound PnP kerül bele. A grafikus kártya itt is az előbb bemutatott Diamond 3240, de a monitor a 15 inch-es átmérőjű ViewSonic 15GS, mely digitális, PnP, 1280x1024 NI, és 1024x768/85Hz felbontásra is képes.

Mint fentebb említettük ezek a konfigurációk egyéni igényeknek megfelelően, felár megfizetése mellett módosíthatók: erősebb processzor, eltérő RAM- és Winchester-méret, másik Diamond vagy Matrox grafikus kártya, illetve másik Gravis vagy Turtle Beach hangkártya választható az itt megadottak helyett. Kiegészítő opciók a Gravis joystick-ok, Altec Lansing hangfalak és a Diamond Monster 3D gyorsító.

GARANCIA

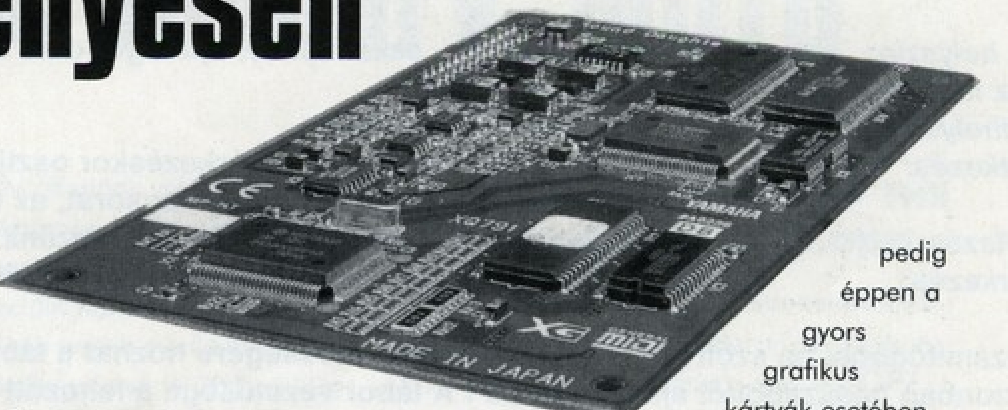
A Pixel Multimédia által árusított teljes konfigurációkra 18+18 hónap garancia van, mely azt jelenti, hogy az első 18 hónapban ingyenes a javítás és az elromlott alkatrész cseréje, míg a második 18 hónapban a javítás ingyenes.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 118-1595

DeskTop Audio
és DeskTop Video - igényesen



Sorozatunk mostani részében két cég termékeit mutatjuk be az igényes minőségű PC alapú hang és képtechnika köréből.

DIGITÁLIS AUDIO A YAMAHA DB-50XG HULLÁMTÁBLA MODULJÁVAL

A YAMAHA cég által kifejlesztett - és a General MIDI továbbépítésének tekinthető - XG szabvány biztosítja, hogy az akusztikus és elektromos hangszerek valamint hangeffektek hullámtábla szintézise professzionális minőségben történjék. A hangok sokkal realisztikusabbak mint korábban, ami meghatározó a professzionális alkalmazásoknál, de az igényes multimédia alkalmazások valamint a profi játékok is hasznát veszik. Az új XG szabvány a hozzáférhető hangok számának és típusának nagymértékű kibővülését kínálja. S hogy mit tud a gyakorlatban az új szabványnak megfelelő – és természetesen GM kompatibilis – YAMAHA DB-50XG

modul? Bizony, nagyon sokat. Néhány a jellemzői közül:

- 676 hullámtábla sound stúdió minőségben, és 21 különféle dobkészlet
- 32 csatorna, 4MB ROM
- Multieffekt processzálás, stúdió minőségben; 64 különböző effekt 3 kategóriában: reverb, kórus, variation. Valamennyi effekt szerkeszthető, s akár együttesen is játszhatóak.
- WaveBlaster™ csatlakozó kompatibilitás: a modul használatához csak egy SB illetve ezzel kompatibilis kártyára van szükség az említett csatlakozóval. A YAMAHA DB-50XG modul ideálisan egészíti ki az AWE32 vagy a TAHITI hangkártyákat.

DIGITÁLIS VIDEÓ A QUADRANT - TÓL

A Qudrant Inc. (USA) a multimédiához szükséges digitális video eszközök piacán a legjobbak közé számít. Termékeik színvonalát a szaklapok tesztjeiben elért első helyezések is igazolják. Növekedésére és rohamos piaci térnyerésére jellemző, hogy nemrégiben beválasztották az USA öt legdinamikusabban fejlődő vállalkozása közé.

Q-MOTION ISA - MJPEG KÁRTYA

A bedigitalizált VHS vagy S-VHS anyagot editálás után 768*576 felbontásban, 50 félkép/sec. sebességgel tudja videómonitorra vagy videómagnóra kitenni. Az alkalmazott bit-rate kontrollnak köszönhetően a kép mindig az a legjobb minőség lesz, melyet az adott gépben használt merevlemez megenged. A tömörítés mértékét - képtartalomtól függően - a rendszer automatikusan állítja be, félképenként. Az eredmény egyenletesen digitalizált jelfolyam lesz, kieső képkocka (drop frame) nélkül. (VideoCamera Magazine: 1996 Editor's Choice Award, Videomaker: Value (érték) 5 (egy ötfokozatú skálán) A kártya jelenleg az egyetlen olyan jó minőségű digitalizáló a hazai piacon, mely 55e. Ft alatti áron kapható.

Q-MOTION PCI - M-JPEG KÁRTYA

A Burst DMA képességeinek köszönhetően a kártya rendkívül jó képminőséget produkál. Itt is a bit-rate kontroll optimalizálja a képtömörítés mértékét az adatátviteli sebesség függvényében, s gondoskodik arról, hogy ne legyen elveszett képkocka. Gyors merevlemez esetén négyszeresnél nem szükséges erőteljesebben tömöríteni. Az otthoni videóvágás ideális eszköze, de a szerényebb költségvetésből dolgozó kábeltévés társaságok is nagy számban használják már. A videoanyag vágása, szerkesztése és effektezése mellett sokoldalú szolgáltatásai lehetővé teszik, hogy pl. az animációs szoftverekből előállított. TGA szekvenciák összefűzhetők, és folyamatosan játszhatók ki igen jó minőségben videóra. A készlethez egy opcionális M-JPEG / MPEG transzkóder is tartozik. Ez lehetővé teszi, hogy a készrevágott saját képformátumú ill. AVI filmek MPEG formátummá alakítva CD-re írhatók legyenek.

BUSTER PCI MULTIMEDIA PLUGIN KÁRTYA

Digitális overlay, TV tuner, video digitalizáló és opcionális MPEG-2/DVD (!) modulok, egy kártyán megvalósítva. Az alkalmazott „video inlay" eljárásnak köszönhetően az overlay problematikáját a lehető legkorrektebbül sikerült megoldani. Az eddigi analóg overlay megoldások a képernyőfelbontást és a képfrissítést erőteljesen korlátozták, az esetenként használt VGA feature csatlakozó pedig éppen a gyors grafikus kártyák esetében siralmas eredményt hozott. Az új módszer PCI Bus Mastering Burst DMA-t használ, tehermentesítve a számítógépet és biztosítva az YUV adatok RGB adatokká való real time átszámítását, amelyek azután már transzparens módon kezelhetőek: skálázhatók, feliratozhatók, effektezhetők. A kártya ideálisan használható videókonferencia rendszerekhez, multimédia prezentációkhoz, képi adatbázisok létrehozásához és kezeléséhez.

A kártya a Comdex-en elnyerte a „Best of BYTE - Finalist" díjat.

CARDCAM VIDEOIN - PCMCIA DIGITALIZÁLÓ KÁRTYA

A notebook számítógépekhez illeszthető, Type II PC Card csatlakozót használó kártya. A digitalizált kép 768x576/24-bit RGB lehet, két félképből összeállítva. Ideálisan használható kültéren végzett digitalizáláshoz, dokumentáláshoz, mozgóképes web oldalak létrehozásához.

A kártya a PC Laptop Magazine szavazásán elnyerte az „1995 PCMCIA Card of the Year" díjat.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát az CORG Computer Kft. biztosította.

1114 Budapest, Bartók B. út 46.
Tel:166-6675, fax:319-4899

SZÁMÍTÓGÉPES GURU TÁBOR

Idén is megrendezésre kerül a nyári számítástechnikai táborunk, melyre minden számítógépet kedvelő diákot, felnőttet és öreget szeretettel és sok programmal várunk. A tábort a PC GURU/CD GURU magazinok szerkesztősége rendezi, immáron negyedik alkalommal.

A programokról:

- **Szakmai programok délelőtt és délután lesznek, az alábbi témakörökben:**
  programozás, MIDI, GUS és egyéb hangkártyák, élő PC OVI, Ray-tracing (Imagine, Lightwave, 3D Studio), folyamatos játék help, hardware bazár, PC alapismeretek, Tuning szekció, Shareware-PD programokról, újdonságok a software piacon, előretekintés – hogyan fejlesszük gépünket, INTERNET elmélet, s elöreláthatóan 1 hétig folyamatosan internetezhettek-gyakorlatban
- **Előadók**
- **Egyéb programok: számítógépes vetélkedők (komoly és játékos), zene, demo, grafikai compo, 3D Duke Nukem, Doom, Warcraft II bajnokság, vendég-előadóművészek, tréfás vetélkedők (Brazil compo), kirándulás, strandolás, bátorságpróba, foci, ping-pong, számháború, biliárd....**

A GÉPEDET TERMÉSZETESEN HOZHATOD!!!

A helyszín: **Csopak (Balaton, északi part), Ifjúsági Üdülö Sport u.9.**
Az időpont: **1997. július 6-12-ig**
Elhelyezés: **2, 4, 6 ágyas faházakban**
Étkezés: **napi 3X, a tábor területén. Az érkezéskor osztjuk szét az étkezési jegyet, első nap vacsorát, az utolsó napon reggelit és ebédet biztosítunk.**
Utazás: **egyénileg, igény esetén csoportot szervezünk.**
Érkezés: **1997. július 6-án délben, a tábor felé vezető út ki lesz táblázva!**

Számítógépet és szoftvert mindenki saját felelősségére hozhat a táborba, a faházakban és a közös helyiségekben 220V áll rendelkezésre, azonban hosszabbítót ajánlott hozni ! A tábor vezetősége a lehozott anyagi eszközökért, számítógépekért, szoftverekért nem tud felelősséget vállalni.

A részvételi díj: **13.800 Ft, mely tartalmazza a szakmai előadásokon, vetélkedőkön, egyéb programokon való részvételt, az étkezést, az ÁFA-t és az üdülési adót.**
Extra lehetőségként 2 ágyas faházak is vannak a táborban fürdőszobával és WC-vel (szimpla 2 ágyas, illetve 2x2 ágyas 2 fürdőszobás, társalgós) melyeket 18.900 Ft-ért tudunk a jeletkezők rendelkezésére bocsájtani, természetesen korlátozott darabszámban.

Jelentkezési és befizetési határidő: 1997. május 31.

A jelentkezés módja:
- A lapban közölt jelentkezési lapon és a postahivatalokban kérhető Belföldi pénzesutalvány segítségével. (GURU Magazin, 1399 Bp., Pf.: 701/765)
- Személyesen a szerkesztőség címén (VIII. ker. Somogyi Béla 16. fél emelet 2/A.).

További információ: **a 137-0007-es telefonszámon kapható Boruzs Krisztinától és Berényi Zoltántól vagy: E-mail: guru@mail.datanet.hu**

Jelentkezési lap a GURU Táborba

Igeeeen! Szeretnék én is a GURU Táborba jelentkezni, ezért elküldöm a kért adatokat.

Nevem:.. Címem: ....

Születési idő:.. Géptípus: ....

Szülő neve:...

Címe, telefonszáma: ....

Gépet hozok: igen nem

Van-e valamilyen betegséged igen nem

Ha igen, akkor mi? ....

Szedsz-e gyógyszert igen nem

Ha igen, akkor mit? ....

Kivel szeretnél egy faházban lenni?

....

....

Amennyiben nem vagy még 18 éves, ide egy szülõi beleegyezõ aláírás kell:

....

Szülõi aláírás

Egyéni kívánságok: ....

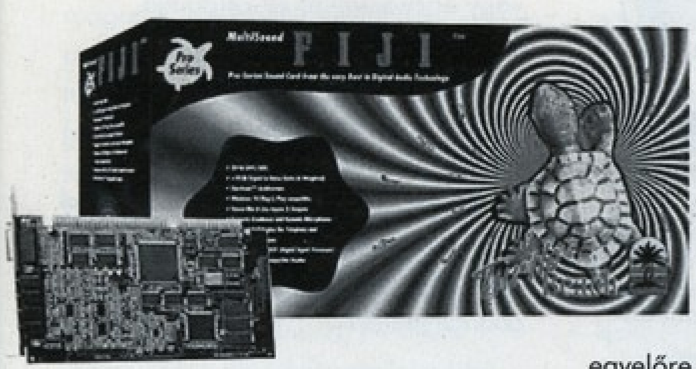
....

Amecon hírek

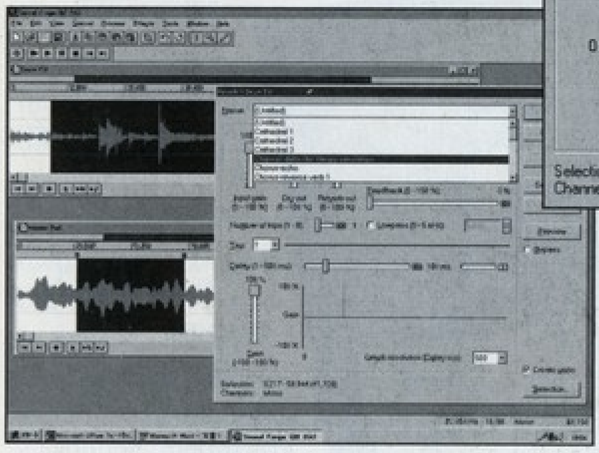
Turtle Beach Fiji, Sonic Foundry, MOTU

TURTLE BEACH FIJI

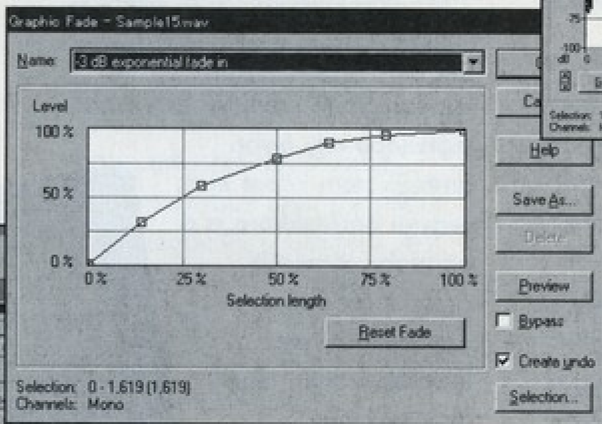
Legutóbb beszámoltunk a Turtle Beach legújabb kártyájáról a Pinnacle-ról. A nagyszámú érdeklődő egy része azóta érdeklődik, hogy lehet-e olyan kártyát kapni, amelyik a



Pinnacle fantasztikus digitalizáló képességeivel rendelkezik de nincs rajta szintetizátor. (Régebben a TB Tahiti kártyája volt ilyen.) Nos örömmel jelenthetem, hogy ez a kártya is megérkezett végre. A Turtle Beach FIJI ugyanazzal digitalizáló áramkört



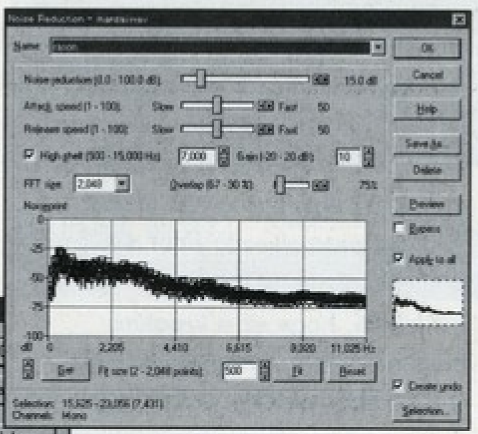
tartalmazza mint nagyobb testvére. Mintavételezési lehetőségeit tekintve 4-48 Khz-ig mintavételez 20 bites felbontással, 128-szoros túlmintavételezéssel. A minőség szolgálatába áll még a többszörös szűrő rendszer amely a TB kártyákat jellemzi. A kártya jel/zaj viszonya 97 dB ami jelenleg egyedül álló a hangkártyák világában. (megmértük, tényleg annyi) A remek digitalizálásért a továbbfejlesztett DSP Hurricane architektúra a felelős. Az analóg bemenetek közül a mikrofon csatlakozó kalibrálható külön kondenzátor vagy dinamikus mikrofonhoz. Természetesen belső CD is csatlakoztatható hozzá. Akinek az analóg átalakítás nem elég az opcionálisan digitális kártyát csatlakoztathat a FIJI-re , amelynek segítségével RCA digitális ki- és bemeneteket kap, sőt az analóg és digitális bemeneteket párhuzamosan is használhatja. Sajnos egyelőre a Quad Stúdió nem megy vele, a futó változatot azonban áprilisra ígérik. A kártya mellé a



WAVE stúdió újabb, II. változatának speciális kiadása is jár. Az ismert operációs rendszerek támogatják a kártya használatát , hamarosan OS/2 driverek is megérkeznek.

SONIC FOUNDRY

A Sound Forge 4.0 megjelenése után a Sonic Foundry megjelentette a különböző Plug In bedolgozó modulok 4.0 változatát is. A Zajcsökkentő modul segítségével eredetileg zajos felvételek tehetők „tisztába" igen nagy hatásfokkal. Eltávolíthatóak vele a nem kívánt elektromos zörejek vagy éppen a magnószalagon hallható zajok. Speciális szűrők és előre definiált rutinok segítik munkákat. A régi bakelit lemezek felújítása külön eljárás gyűjteménnyel történhet, melynek segítségével a lemezen „karcos" részei is egycsapásra újra élvezhetővé válnak. A Spektrum Analizátor modul precíziós műszert kínál a felvétel tartalmának



elemzéséhez. Segítségével könnyen kiértékelhetőek az egyes frekvencia tartományok és az eredmények különböző 2D és 3D alakban is megtekinthetőek. A jelenleg kapható modulok mellett hamarosan újak is érkeznek. A Physical Modeller , a különböző terek, termek, hangosítások , mikrofonok és egyebek akusztikáját emulálja valós időben. Ennek segítségével gyakorlatilag bármilyen helyiség „hallásvilága" megidézhető a Carnagie Hall-tól egészen az otthoni nagyszobáig. Természetesen rengeteg előre beépített minta jár hozzá. A másik igen érdekes újdonság, a CD Producer névre hallgat. Ez gyakorlatilag mindazt tartalmazza ami egy profi hangzású CD elkészítéséhez szükséges. Az egyre népszerű „Qsound hangzás" kellékei is külön modulban jelennek meg , Qsound Qtools néven.

MARC OF THE UNICORN

Vadonatúj kütyűk érkeznek az „egyszarvú" cégtől is. A Marc of the Unicorn azaz a MOTU elsősorban a MIDI-s világnak nyújt számítógépes kapcsolatteremtéséhez lehetőséget. A MIDITIMEPIECE sorozat új tagjaként megjelent a MTP AV készülék mely egyaránt használható Mac illetve PC-és rendszerekhez vagy akár önmagában is hiszen saját LCD panellel is rendelkezik. A 8 ki- 8 bemenetet tartalmazó interfész 128 MIDI csatorna elérését teszi lehetővé. A teljes választékot elérhetjük az előlapon található kezelőszervek segítségével. A számítógépes felhasználók segítségére nagyon egyszerű programok állnak rendelkezésre melyekkel a „legvadabb" szinti konfigurációk is megszelídíthetőek. Természetesen a teljes hosszúságú félmagas rack-be még belekerült az MIDI/SMPTE szinkronizátor is, de akár videóval is szinkronba hozható.

A másik újdonság a MIDI EXPRESS XT mely a régi MIDI interfész sorozatot váltja fel. Az új modul szintén hybrid hiszen Mac-hez és PC-hez is csatlakoztatható . 6 ki- 6 bemenettel rendelkezik és szintén beépített szinkron lehetőségekkel. Ez utóbbinak új Micro változata is hamarosan kapható lesz mely bár méretében fele akkora, tudásában alig marad el nagyobbik változatától.

PC GURU

További információk:
Amecon Budapest Kft.
Tel.:/Fax.: 185-6624
Tel.: 06-20-460-436

www.tbeach.com
www.motu.com

Magic the Gathering

Alapozó ⑤

A múlt hónapban a lényekről volt szó. Szorosan ehhez a témához kapcsolódnak a kreatúrák speciális képességei. Ezek értelmezése, főleg a kezdők körében, sokszor vezet vitákhoz, ezért most ezt tesszük a nagyító alá. Ha a lap szövegablakában az alábbi kifejezések közül bármelyiket megtalálod, most megtudhatod milyen speciális képességekkel rendelkezik az a lény.

Regeneration azaz regeneráció. Ez a kreatúra képes magát regenerálni, ha kifizeted a lapon jelzett aktivációs költséget. Ha egy ilyen lény annyi sebzést kapott, hogy temetőbe kerülne, ezt a költséget kifizetve megmentheted őt a pusztulástól. A regenerált lény elfordul (ha nem volt már elforgatva) és maximumra gyógyul, a rajta lévő varázslatok pedig megmaradnak. Nem regenerálható azonban egyetlen lény sem, ha megsemmisülésének oka „bury" varázslat volt, illetve ha a lényt valamilyen célból feláldoztad (sacrifice). Szintén nem regenerálhatóak a „remove from game" spellek célpontjai. Még valami, ha a lényt a csatában, de még a sebzés elosztása előtt regeneráltad, tudnod kell, hogy ez a kreatúra a csatában nem kap és nem visz be sebzést. Egyszóval ez a képesség rendkívül hasznos, ne felejts el manát tartalékolni az aktivációs költségre! Ugyanis a lény, ha már bekerült a temetőbe, ily módon nem menthető meg.

Flying azaz repülés. Általában repülő lényeket csak repülő lények képesek blokkolni. Ezért ha neked van egy repülő lényed és ellenfelednek egyetlen repülő vagy ilyen kreatúrák blokkolására képes lénye sincs, akkor legyen előtte akár monsterek hada, a Te lényed vidáman elsuhanhat a védelmi vonalak felett. Azért jó néhány (főleg zöld) olyan kreatúra van, amely képes a repülők blokkolására, jóllehet ő maga nem repül, ezért nem árt odafigyelni.

Landwalk azaz területjárás. Néhány lénynek a speciális képessége egy bizonyos típusú területjárás. A landwalk szóhoz mindig kapcsolódik a megfelelő területtípus neve pl. forestwalk, swampwalk, stb. Ha a védőjátékos akár csak egyetlen olyan típusú területtel rendelkezik, mint amilyen területjárása a Te lényednek van, az azt jelenti, hogy ez a kreatúra blokkolhatatlan, még akkor is ha a védőjátékos oldalán is van egy azonos képességekkel rendelkező kreatúra.

Landhome. Ez a képesség hasonlít a területjárás képességéhez, azzal a kiegészítéssel, hogy pl. egy islandhome képességgel rendelkező lény nem támadhat, ha a védőjátékos nem rendelkezik legalább egy szigettel és azonnal megsemmisül, ha irányítójának nincs szigete.

First strike. Az első ütés képességével bíró kreatúrák előbb viszik be sebzésüket, mint a velük szemben felsorakozó normál lény. Ezért ha az ellenfelük ettől az ütéstől meghal, akkor ők egyáltalán nem kapnak sebzést, hiszen a szemben álló kreatúra meghal, még mielőtt lecsaphatna áldozatára. Ha esetleg két first strike-kal megáldott lény találkozik össze, akkor sebzésüket egyszerre viszik be.

Banding. Ez a képesség lehetővé teszi a kreatúrák számára, hogy „bandákba" tömörüljenek. Ez meglehetősen hasznos számodra: legyen akár támadásról vagy blokkolásról szó. Egy-egy támadó bandában bármennyi banding képességel rendelkező lény lehet és legfeljebb egy olyan amelyik nem képes erre. Legyen bármekkora is a bandába tömörült csoport, az abban a csatában egyetlen lénynek számít, tehát akár egy lény blokkolhatja az egész csapatot. A csapatban lévő kreatúrák egyéb speciális képességeiket nem oszthatják meg a többi taggal, tehát pl. ha az egyik tag repül, attól ez az alkalmi banda még nem fog. A sebzés elosztásának szempontjából a banding képesség rendkívül hasznos, ugyanis ha legalább egy ilyen tulajdonságú kreatúra van a játékosnál ő oszthatja el a sebzést. A banding-gal rendelkező lény persze nem köteles kihasználni ezt a képességét, csak megteheti.

Protection. Az általában valamilyen színtől való védelemmel felruházott kreatúrák tulajdonsága a következő. Pl. egy feketétől védett lény esetében (protection from black): fekete kreatúra nem blokkolhatja, minden fekete forrásból származó sebzés nullára redukálódik rajta, nem lehet fekete varázslatok, képességek vagy enchantment-ek célpontja. Egyedül azt nem úszhatja meg, ha egy olyan fekete varázslatot használ valaki, ami nem célozza őt meg és nem okoz sebzést számára. Ne felejtsd el, hogy pl. a kék védelemmel felruházott kreatúra megidézését még meg lehet akadályozni pl. egy counterspellel!

Erő és/vagy védelem módosítókkal rendelkező lények. Néhány lény ereje vagy védőértéke pumpálható. A lapon ez így jelenik meg B: +1/+1 (a B jelen esetben a fekete mana szimbólumot helyettesíti). Mindez annyit tesz, hogy ahány fekete manát felhasználsz erre a célra, annyiszor +1/+1-et kap ez a lény a kör végéig.

Ennyi fért bele az ehavi kártyarovatba. Bárhogy is igyekeztem, néhány képesség lemaradt, sorry. Ezt majd legközelebb. Továbbra is várom leveleiteket, kérdéseiteket!

Rovatunkat ebben a hónapban a PERGAMEN támogatta. A Pergamen Sci-fi és szerepjáték magazint megtaláljátok a PC GURU-n!

BOOSTERT NYERHETSZ!!!

E havi kérdésünk: Ki osztja el a sebzést, ha mind a támadó mind a védő játékos oldalán van banding képességű lény?

Lily
Lily@p66.bedrock.fido.hu

Internet
Surf

Több jó hírem is van, ebből legalább kettő az eszembe is jutott hirtelen. Elsősorban szeretném elújságolni nektek, hogy tavasz van, melegedik az idő meg ilyesmik, ha esetleg felnéztek a monitorról, netán kimentek egy pillanatra az utcára ezt magatok is ellenőrizhetitek. Ez azonban csak egy dolog, tulajdonképpen eltörpül a második jó hír mellett, ami (tadadadaam) úgy szól, hogy újraéledt a GURU WWW kiadványa (**www.datanet.hu/guru**), és mostantól kezdve havonta úgy két három alkalommal lehet számítani a tartalom frissülésére. Új PC Guru megjelenése után két perccel pedig szinte biztos érdemes benézni, akkor tuti a frissítés. Ezentúl tehát rendszeresen olvashattok friss cheat-eket, szoftver és hardver híreket, cikkeket meg ami még időközben hozzájön. Jelenlegi újításként megjelent a szoftver letöltési lehetőség, valamint a saját e-mailen elérhető cikkíróknak azonnal lehet levelet küldeni. És ez még nem minden, el sem tudjátok képzelni mi minden lesz még itt. Persze egyelőre még én sem. :-)

Aki szereti a tippeket, trükköket meg az efféle dolgokat és nem éri be a GURU-ban olvasott információ hegyekkel, lapozzon bele a **www.tipworld.com** oldalakba. Itt fel lehet iratkozni egy minden napra egy tipp-szerű newsletterre, melyben jó néhány témakörből (pl. Win95, NT, Netscape Navigator, stb.) kaphatunk ötleteket. Néha még hasznosakat is. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy az egész csöpög a reklámtól, de nagyon.

Sőt, mára még egy helyet mondok nektek, ahol további tippek, trükkök és mindenféle fekete mágia olvasható a PC tuningolásával kapcsolatban. Irány a **www.imperium.net/~jebner/** site, és máris olvashatjátok az okosságokat, illetve egy-két hasznos programot is le lehet innen szedni. Miután széttuningoltátok a gépeteket, akár le is tesztelhetitek mennyi (amúgy gyakorlatilag érzékelhetetlen) a változás. Ja, hogy ehhez program is kell? Íme itt találtok néhányat: **www.dfw.net/~sdw/benchloc.html.** Van itt 3D-Bench, Windows teszt hegyek (Wintune 95, Wintach v1.2, Winbench95, Winstone95), CacheChk 4.0, Chris 3D-Bench (most éppen új a v1.2) és még sok minden más.

Most pedig egy olyan helyet ajánlok, amely több szempontból is hasznos, mégpedig a Caldera cég oldalait, amit a **www.caldera.com** címen lehet elérni. Itt és most az ezen a helyen elérhető fontos információk és programok közül csak egyetlenegyet emelek ki, mely már önmagában is eléggé szenzáció. Ez pedig nem más, mint a Caldera OpenDOS, mely a Novell DOS 7.0 rendszerén alapuló új DOS operációs rendszer. A nagy hír viszont nem elsősorban maga a szoftver, hanem az, hogy oktatási, illetve non profit célra abszolút ingyenesen használható! Ízelítő a rendszerről címszavakban: 100% DOS kompatibilitás, sok kiegészítő program, multitasking (!!!), peer-to-peer hálózat, stb., stb., felsorolni is sok lenne végig. Tehát aki még használ DOS-t, ezt ne hagyja ki. További csemege, hogy nemsokára elérhető a rendszer forráskódja, valamint grafikus felület is készül hozzá. Azt hiszem erre már nyugodtan mondhatom, hogy nem semmi.

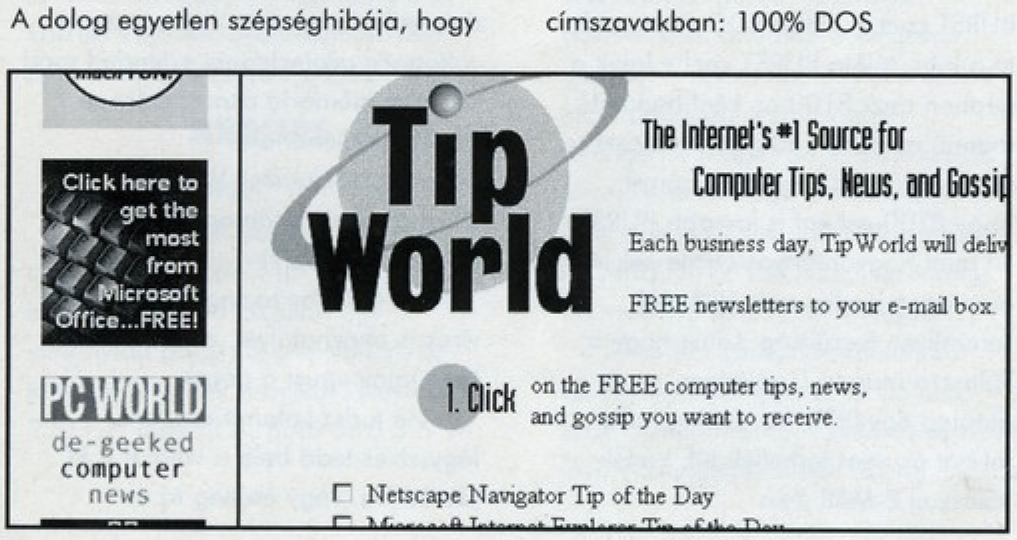
Ha már a valamiknél tartunk, érdemes a **www.imdb.com** helyre is benézni, ami ugyan DOS és programmentes övezet, viszont filmekről és hozzájuk kapcsolódó dolgokról lehet itt olvasni reggelig. Van lista a legrosszabb 100 filmről amit az ide belátogatók szavazatai alapján állítanak össze (mert szavazni is lehet), csakúgy mint a TOP250-et. Van továbbá egy halom friss hír többek között új filmekről, linkek más mozival kapcsolatos helyekre, 1927-től napjainkig az összes Oscar díjról minden és még lehetne folytatni egy ideig a felsorolást a szolgáltatásokról. Na és persze van itt oltári nagy adatbázis, ahol mindenfélét kereshetünk egy halom szempont (pl. karakter neve, rendező meg ilyesmik) szerint.

Na de vissza a számítógéphez és a programokhoz. Illetve még nem, előbb nézzétek meg a **www.taiwaninfonet.com/gif_pages/** site-ot, ahol van néhány animált GIF. Csak úgy just for fun.

És most egy újabb hasznos ajánlat következik, úgy látszik ma ilyen nap van. Azok figyeljenek, akik Clipperről akarnak Delphire átállni, ugyanis nekik kincs található a **members.aol.com/qpwplatts/cfdemo.htm** oldalakon. Ja, hogy mi? Hát apróság. Csináltak a fiúk némi Delphi kiegészítést, aminek a segítségével egészen egyszerűen lehet xBASE platformról áttérni. Nem akarom itt hosszan sorolni miket tud, akit érdekel nagyon(!!!) jól teszi ha benéz ide. Van demo letöltési lehetőség, és a kész terméket is meg lehet itt rendelni.

Most pedig itt a vége felé következzen a szokásos shareware program beszerzési ajánló. Először azoknak, akik körülbelül tudják milyen célra keresnek programot. Ugyanis a **www.softseek.com** pont erre való. Témakörök szerint van itt ajánlva program, a jobbak közül válogatva. Ha azt mondom itt tulajdonképpen mindenre lehet programot találni, talán nem is mondtam akkora hülyeséget. Azok pedig akik minden cél nélkül vadásznak programokra, valószínűleg ellesznek egy darabig ha felkeresik a www.mamsofco.com/100sl/ címet, ahol 100 darab link található shareware oldalak felé. Jó szórakozást.

Brazil
malac@usa.net
brazil@p99.bedrock.fido.hu



Tapasztalataim

Válaszok

KELLEMES TAVASZI GURUZÁST!

Miután úgy látszik, lassan kifelé megyünk a ronda télből, valamint ilyenkor kezd megmozdulni a természet, és a hormonok is víg körtáncot kezdenek lejteni, fogjátok a Gurut, valamint a számítógépeteket, és vonuljatok ki a természetnek az ő lágy ölére. Ne felejtsetek el megfelelő hosszúságú hálózati kábelről gondoskodni! A mai cikkben rengeteg okos dolgot fogtok hallani, aminek – az érettségi bizonyítványhoz hasonlóan – rengeteg hasznát fogjátok venni az életben. Az utóbbi időben bevált módszerhez hasonlóan most is a kérdésekre válaszolok először.

KÉRDÉS

Szia

Van egy kérdésem a Videó-CD-vel kapcsolatban.

Azt szeretném megtudni, hogy a gép mely részeinek kell „izmosnak lenni" a lejátszásukhoz. (Persze ha nincs a gépben mpeg kártya.)

Elég érdekes problémával találkoztam. Volt aki azt mondta PROCESSZOR. Egy haveromnak Intel 133-as procival akadozik. Volt aki azt mondta CDROM. Ugyanennek a srácnak 12x-es CD Drive-ja van. Volt aki azt mondta RAM. A srác gépében 32MB ram van. Az alaplapja Intel Triton HX. A VGA vezérlője S3 V+. Szerinted mit akadozik nála Full képernyőn 256 színben?

Ja egy másik havernál AMD k5 procival, 16mb ram, S3 S+, VX alaplap 4x CD-ROM-mal full képernyőn true colorban teljesen sima, semmi akadozás.

Mi lehet a gond az erősebb konfigurációval? Ja, mindkét CD-ROM secondary masternek van jumperelve.

Az „operációs rendszer" pedig WIN95.

Még egy kérdés a végére. Van egy GUS Classic hangkártyám és szeretném a Windows NT alatt futtatni. Nem tudtok véletlenül drivert hozzá? Már mindenütt érdeklődtem, de sehol sem lehet hozzájutni.

Köszi

Üdv.:

PETI /TUNINGMESTER/

Válasz: az mpeg-gel kapcsolatos kérdésre így nehéz válaszolni, hiszen ahogy írod, az izmosabb gépnek gyorsabban kéne lejátszani az mpeg fájlokat. Gyanúm az S3 kártyára irányul. Hozz össze a két srác között egy találkozót, és cserélgessétek meg a procikat és a VGA kártyákat. Lehet még VGA kártya driver probléma is. Ami a GUS drivert illeti, fordulj bizalommal az Internethez.

KÉRDÉS

Először is üdvözöllek. Nagyon hasznosnak tartom az írásaidat a PC GURU hasábjain. Volna egy kis problémám, amihez tanácsot szeretnék kérni. Monitor vásárlás előtt vagyok és beszéltem már pár emberrel ezzel kapcsolatban, de eddig még nem sikerült igazi tanácsot kapnom.

Az első kérdésem a következő lenne: jobb-e a Sony cég által gyártott Trinitron monitor a Samsung cég által gyártott monitoroknál. Ha jobb, akkor mennyiben jobb és érdemes-e kifizetni az árkülönbözetet.

Samsung monitort már használtam, az nagyon jó volt. Továbbá érdekelne, hogy a syncmaster mit takar.

Ha ezen két típuson kívül lenne valami egyéb ajánlatod, megoszthatnád velem.

Végül már csak annyit szeretnék kérdezni, hogy érdemes-e 15"-os monitort venni 14" helyett.

Előre is köszönöm fáradozásodat.

Köszönettel:

Fertály Szabolcs

ui.: Kerestem az újságban az ACOMP árlistáját, de nem találtam. Mi történt?

Válasz: ha megengedheted magadnak, feltétlenül a Sony monitort vedd meg. Mint azt már régebben megírtam, kizárólag a Sony gyártja a Trinitron képcsöveket, melyek képe a legjobb. Ez egyben válasz a második kérdésedre is, hiszen a Sony kizárólag 15 collos, vagy ennél nagyobb monitorokat gyárt. A syncmaster jelentése az, hogy a monitor gond nélkül alkalmazkodik bármilyen frekvenciájú szinkronjelhez, a Sonynál ezt multiscan-nak hívják.

KÉRDÉS

Tisztelt Old Man

Nagy rajongója vagyok „TUNING" c. rovatodnak és mondhatom nagyon sok forintot sikerült nekem és barátaimnak megspórolni ötletes tippjeid nyomán!

EZT NAGYON KÖSZÖNJÜK NEKED!!!

De – mert „de" mindig van –, a következő problémába ütköztem, amit sajnos egyedül nem tudok megoldani, így hozzád fordulok nagy reményekkel.

Adott egy P100-as proci egy OPTI VIPER alaplap. A proci tökéletesen működött 120-as üzemmódban, mezei cache[256] és mezei RAM[16m]-mal.

Ekkor került kezembe a PC GURU egy tavalyi száma, amiben azt írod, hogy ez a rendszer gyorsítható BURST cache, illetve EDO RAM-mal. Itt a bibi. Mióta BURST cache lakik a gépben csak P100-as ként hajlandó menni, az EDO pedig se nem oszt se nem szoroz. Ja még csak annyit, hogy P100-asként is lassabb BURST-tel mint hagyományos cache-sel. Az alaplapon pedig nem állítható semmilyen feszültség. Lehet hogy a válaszra már én is rájöttem, ez az alaplap egy SITT. Ha esetleg tudsz jobbat és nem terhellek túl, kérlek válaszolj E-MAIL-ben.

Előre is köszönöm kedvességed.

Válasz: az Opti Viper egy öreg darab, újkorában is shit volt, hát még most. Vegyél inkább egy akármilyen gagyi Intel Triton alaplapot, akár használt FX-et is, az Optihoz képest király.

KÉRDÉS

Dear Old Man!

Homolya György vagyok, Egerből.

Egyik barátomnak van egy AMD 5k86-os (100 MHz) gépe 16M RAM-mal (alaplap Pentium VX PnP) megvan neki a 3DStudio, de iszonyatosan lassú. 3 percbe kerül míg elindítás után bejön a főképernyő a programban, de a renderingnél a sebesség jobb, mint az én gépemen (AMD 5x86-133 16M).

A program egyes menüpontjainak kiválasztásánál is eltelik néhány perc, ugyanis az egér eltűnik az ilyen műveleteknél és várhatsz rá kb. 1 percet. A Landmark hasonló eredményeket mér, amiket a Tuning táblázatában olvastam (CPU-846,FPU-1140), a játékok is simán futnak. S3 Virge (2M) videókártyája van és 6.22 DOS-a. Mi lehet a probléma oka? (Egy számítógépszerelő szerint a processzor, mert a CPU gyorsabb mint pl: a Pentium, de az FPU nem???)

(A program könyvében olvastam, hogy Phar Lap's memoria kezelővel dolgozik a program. A processzort váltogatja protected és extended mód között a memória címezhetősége miatt. Ettől lehet-e sebességcsökkenés? Vagy a processzor nem támogatja az extended módot?)

A 96/12-es tuningban azt írod, vírus is okozhat ilyet, a TBAV 7.06 nem talált vírust a gépen.

Ha tudsz valamit segíteni, légyszíves tedd bele a választ a PC GURU-ba, vagy esetleg írj a

DIGEGER@MAIL.CENTRAL.SULIMAIL.iif.hu címre.

Előre is kösz.

Homolya György

Válasz: mint már kb. egymilliószor elhangzott, az AMD nem a legjobb választás a Pentium kategóriában. A kooprocesszora egyenértékű az AMD 5x86-133-as prociéval. A 3D Studio és a Phar Lap memóriamenedzser az Intel architektúrára van optimalizálva, és míg a 486-os családban az AMD procik egyenértékűek, ha nem jobban az Intel 486-osainál, addig a Pentium osztályban más a helyzet. Az AMD K5 sorozat belül is vacakol valamit az órajellel, ezenkívül beletettek egy csomó csiri-birit, hogy a főprocesszor lenyomja az Intel P-100-at. Ez okozhatja a fenti gondokat.

KÉRDÉS

Szia Old Man!

Klassz a rovatod...

Lenne egy kérdésem: Mi a különbség a S3 Trio 64 V+ és az S3 Trio 64 UV+ között?

Válaszodat előre is köszönöm.

K.Z.

Válasz: nem tudom.

KÉRDÉS

Sziasztok!

Egy kérdést szeretnék Old Mannek: Úgy tűnik megjelentek a noname Tseng6000 alapú kártyák, ha lehet írjatok róla mit produkálnak sebességben pl. Herc Dynamite-hoz képest. Köszi, jó munkát! :)

Válasz: valóban megjelentek a gagyi Tseng ET-6000 alapú VGA kártyák, kb. annyi a közük a Herculeshez, mint a vasorrú bábának a Miss Universe-hez. Gyártják mindenféle RAM-mal, holott a dolog lényege az MD RAM, ettől lesz a kicsike igazán gyors, a másik lényege a biosz, ami, mint tudjuk a Hercules szabadalma. Találkoztam olyan MD RAM-os kivitellel, amelyik rendkívül korrekt volt, kb. 5-8%-kal maradt csak el az eredeti Herculestől.

KÉRDÉS

Hello Old Man.

Érdeklődnék hogyan lehet egy cyrix 6x86-os procit (p-150+) 166-osra felhúzni. Az alaplap egy viszonylag gagyi (fx chipset-es), de támogatja a cyix procikat kivéve a p-200+ t. Tudja 3.3, 3.45 és a 3.6 V-t.

Válaszaid előre is köszönöm.

Vilhelm Zsolt(zsoca)

Válasz: nem fogod elhinni, úgyhogy most ülj le, mert olyat hallasz, hogy bakot ugrasz tőle. Az alaplap órajelét 60Mhz-ről 66Mhz-re kell állítani. Ha megy, akkor jó, ha nem megy, akkor állítsd a feszültséget 3.6V-ra. Ha így megy, akkor jó, ha nem megy, akkor állíts mindent vissza, nem volt szerencséd.

MÁS

Nem tudom, hány PC GURU olvasó tud Internethez jutni, és arról sincs fogalmam, hány olvasó engedheti meg magának a nagy terjedelmű dokumentációk letöltését. Steve barátom megtisztelt azzal, hogy eljuttatott hozzám egy dokumentáció-gyűjteményt, melyben a legfrissebb hírek, tanácsok, tapasztalatok találhatók az Intel Pentium sorozattal, az új Cyrix M2-vel, alaplapokkal, stb. kapcsolatban. Gondolom, ez sokakat érdekel, ezért úgy gondoltam, szemelgessünk egy kicsit ezekből. Mindenkit érdekel, aki Pentium vásárlásán töri a fejét, hogy vajon lehet-e a procit tuningolni, avagy nem. Nos, eme érdeklődő típusú olvasókat tájékoztatom, hogy az Intel Pentiumok hasán található felirat sokban enged következtetni arra, hogy a tuningkísérlet sikerrel jár-e, vagy sem. Vegyünk például egy Intel P-100-at. A hasán található feliratok közül minket az alábbi érdekel: SX886/VMU. Az SX886 sokféle variációjával találkozhatunk, minket a törtjel utáni három betűjel érdekel. Az első, a V betű jelentése, hogy a proci a kicsit nagyobb (VRE) feszültséget szereti, az M betű szerint az időzítése kicsit lassabbacska, az U betű szerint pedig kicsit kilóg a sorból, tehát többprocesszoros gépben nem használható. Ezek szerint ez nem a legjobb vétel, persze az Intel 100-as paramétereket tudja. Ha lehet, olyan procit vegyünk, melynek fenti betűjele SSS, tehát alapban a kisebb feszültséget igényli, időzítése normális, és a multiprocesszoros gépben is használható. Feltehetően kicsit nagyobb feszültséggel tuningolható lesz, de ez sem biztos, mindenesetre nagyobb az esély. A fenti betűjelek sok variációja létezik, pl. SMU, SMS, VSS, stb., de tuning szempontjából az SSS a legjobb.

Más forrásból hozzájutottam tuning eredményekhez is. Sajnos, csak az Intel Pentium 200, és az MMX 200 eredményei voltak benne. Nos, a 200-as processzorok mindegyike tuningolható, ennek feltétele olyan alaplap, amely tudja a 75, illetve 83MHz-et is.

A klasszikus 200-asok szívesen mennek 2.5x83, azaz 208Mhz-en, ilyenkor a PCI busz sebessége 41.5Mhz, ami rendkívüli módon felgyorsítja a VGA kártyát. Másik variáció a 3x75, azaz 225Mhz, ilyenkor a PCI busz 37.5Mhz, ami szintén nem lassú. Nekem személy szerint egy P-200 VMU végződésű procim van, nem a legjobb ugyan, de gond nélkül megy 225Mhz-en. Általánosságban elmondható, hogy a jövő a több órajelet előállító alaplapoké. Annál is inkább, mert a P-200 MMX abban is különbözik a klasszikus Pentiumoktól, hogy a frekvenciaosztót átalakították aképpen, hogy az 1.5-szörözés helyett 3.5-szerezést végez. Tehát lehetőség kínálkozik bármilyen órajel 3.5-szerezésére, pl. 3.5x66=261Mhz, 3.5x75=263Mhz, 3.5x80=280Mhz. Ne küldjetek el a fenébe, kötelességem, hogy a legújabb híreket megosszam veletek. A 200-as MMX-ek kivétel nélkül tuningolhatók, az említett dokumentáció szerint 3x83=250Mhz-en gond nélkül mennek, de a napokban jelenik meg a 233Mhz-es MMX is. Ha ez így van, akkor feltehetően a 166Mhz-es MMX-ek is tuningolhatók, miután ugyanarról a gyártósorról kerülnek le, áruk most 60.000.-Ft netto. Most beszéljünk az olcsó Cyrix 6x86 sorozatról is. Nos, a Cyrix sok kínlódás után kihozta a 6x86L sorozatot, amelyik kinőtte a gyerekbetegségeit. Már nem melegszik és a 166+-ok 80%-a megy 2x75, vagy 3x50Mhz-en, azaz 200+-ként. A Cyrix következő generációja az M2 sorozat lesz, MMX utasítás készlettel, 64kb belső cache-sel, már tudni fogja az összes szorzási funkciót, tehát nem csak 2x-es és 3x-os órajelek állíthatók be. 180, 200 és 225Mhz-es órajelhez készülnek, csak a kooprocesszor sebességéről nem olvastam semmit... Csak érdekességképpen említem meg, hogy kijött az új Intel Pentium Pro, a Klamath, MMX utasítás készlettel, kiszedték belőle a belső cache-t, tehát új alaplapok kellenek. Folyik az Intel Merced fejlesztése, ez teljesen 64 bites proci lesz. Most pedig jöjjenek az alaplapok. A hozzám eljuttatott dokumentáció tartalmazza a sikerlistát, melyet ezennel megosztok veletek. Csak a Magyarországon kapható típusokra térek ki, és mellőzöm a Gigabyte alaplapokat, mert bár a sikerlistán szerepel, de feltehetőleg ide csak a másodosztályú darabok érkeznek, mert rengeteg velük a gond. Az Intel Triton HX chipset-es alaplapok közül az első helyen az ASUS P/I-P55T2P4 áll, de ennek csak a legalább 3.0 verziója, mely hivatalosan támogatja a 75, nem hivatalosan a 83MHz-es órajelet. Hátránya, hogy SDRAM-ot (az a baromi hosszú) nem támogat. A VX-es alaplapok között a második az ASUS P/I-55TVP4, és az élmezőnyben van az általam nagyra becsült SOYO is. A lista a Cyrix 6x86 processzorokhoz ajánlja az ASUS és SOYO VX-es alaplapokat. Az utóbbi időben sok hír röppent fel az új Intel TX chiset-tel kapcsolatban, elsősorban az, hogy tartalmazni fogja az AGP-t, ami az Accelerated Graphics Port, azaz a gyorsított grafikus port rövidítése. Már esett erről szó, az alaplapon lesz egy kártyahely, amely kizárólag VGA kártyát fogad, és kihasználja annak teljes sebességét. Hát a hírek szerint a TX-es alaplapon ilyen nem lesz, valahol a VX, és a HX között fog elhelyezkedni. Miután az Intel a Triton chipset-tel minden riválisát lemosta a piacról (Opti, Ali, Sis, Via), hallatlan lelkierőről tesz tanúbizonyságot a Sis és a VIA, mikor ismét ringbe száll a Pentium alaplapok piacán. A Sis-ről sok hír nincs, annál több a VIA-ról. A közeljövőben dobja piacra az Apollo VP1, és VP2 chipset-es alapjait, melyeket a VX, valamint HX-es Intel alaplapok versenytársainak szán. SDRAM támogatás, 75MHz, 2Mb cache, gyorsabb memóriakezelés, stb. Majd meglátjuk. Na, és még valami. Ha valamelyikőtök Pentium MMX proci vásárlásán töri a fejét, ez csak olyan alaplapba tehető, mely támogatja a proci kétféle feszültséggel történő ellátását, tehát beállítható egy core és egy i/o feszültség. Erre az alaplap leírásnak ki kell térnie.

A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!

Many thanx to Steve és Laci.
Tuning rulez!!!!

Old Man

LightWave

Pluginek 2

Köszöntök minden bátor olvasót aki eme hátul fellelhető oldalpár olvasására vetemedett. Úgy gondoltam, hogy most szokásomtól eltérően rendkívül érdekes poénokkal fogom kitöleteni ezt a két oldalt, de rá kellett jönnöm, hogy hiába oly' népszerű ez a stílus, nekem nem megy.

Alternatíva híján kénytelen leszek ismét a LightWave-ről irogatni. Kezdjük rögtön a közepén, azaz ott, ahol az előző hónapban abbahagytuk, a Modeler Plug-injeinél.

LoadFonts: A fontok kiválogatását, pontosabban a betöltésüket könnyíti meg. Három lehetőség közül választhatunk:

Individual File: Ez még nem igazán könnyíti meg az életünket, mert csak egy betűtípus kiválasztására nyílik lehetőségünk, azaz teljesen megegyezik az Objects/Texttel, csak így egy kicsit lassúbb.

Multiple Files: Egyszerre választhatjuk ki a használni kívánt típusokat, tehát ez már valóban segítséget jelent.

Entire Dir.: A kiválasztott könyvtárban lévő összes fontot betölti. Ez hosszú-hosszú másodpercekig is eltarthat, ezért csak akkor érdemes használni, ha sok ismeretlen font található egy directoryban. (Számnál több különböző betűtípust már elég nehéz fejben tartani, ezért ajánlatos készíteni egy kétszínű görgethető képet a fontjainkról.)

MathMotion: Layouterbe betölthető mozgási görbéket készíthetünk vele a Modeler által ismert függvények felhasználásával.

PathToMotion: Nevéből kiindulva arra gondolhatnánk, hogy spline-okból készíthetünk mozgási görbéket. De ez csak részben igaz, mert nemcsak görbéket, hanem bármilyen objectet át lehet konvertálni, mert kizárólag a pontok pozíciója és a sorrendje számít. Tehát hiába készítünk spline-t a layeren található pontokból, a motion graph nem a kiválasztás sorrendje, hanem a pontok sorszáma alapján készül el.

Természetesen ennek van előnyös oldala is, mert pl. egy gömbből szerpentinszerű utat kreálhatunk, s mielőtt hibásnak vagy feleslegesnek minősítenénk ezt a plug-int, ne felejtsük el, hogy e nélkül szinte lehetetlen lenne két tárgy egymáson való mozgatása.

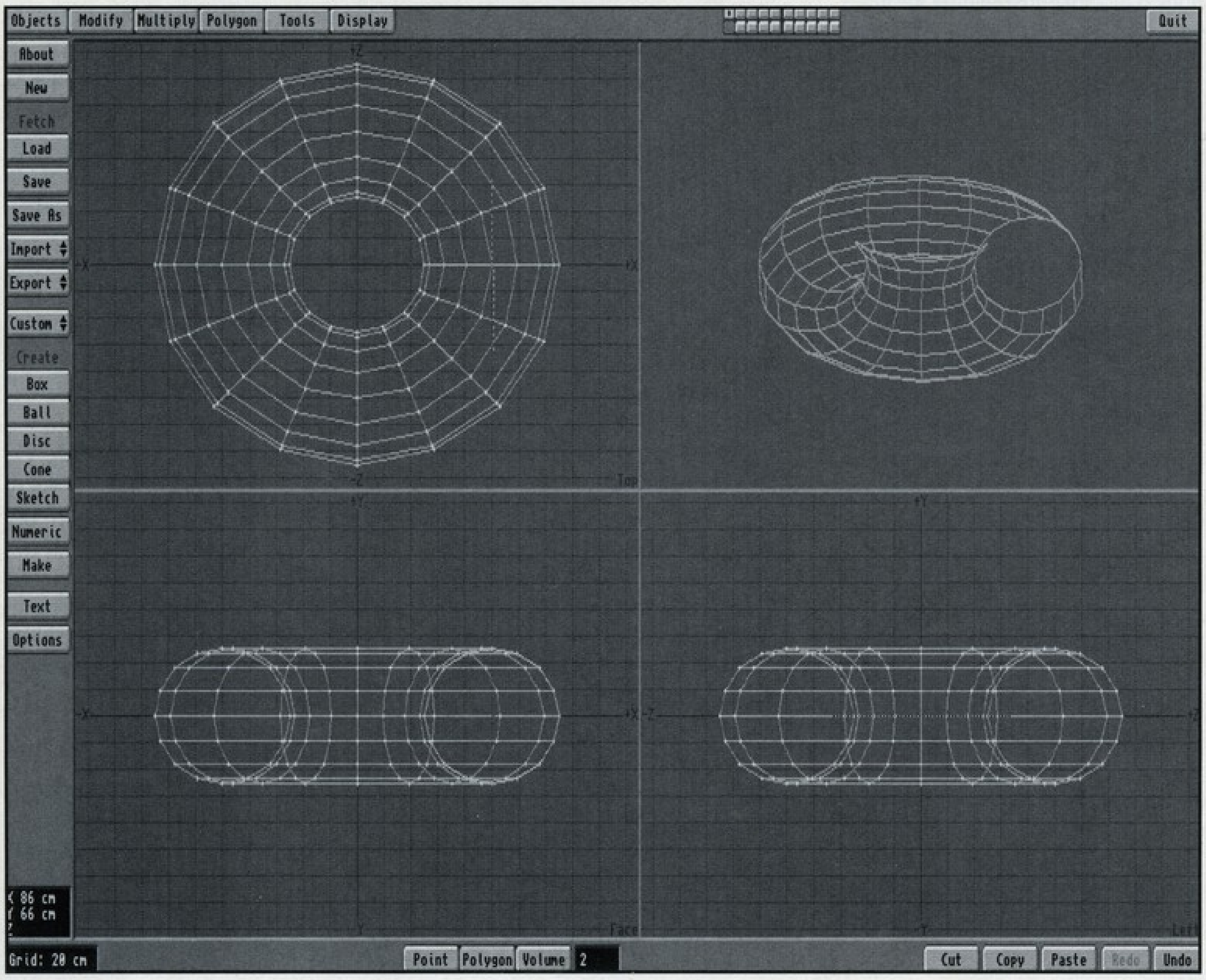
Platonic: Aki nosztalgiát érez az ősréginek számító klasszikus játék, az Elite iránt, az ennek a macronak a segítségével könnyen előállíthatja hajóit, bázisait. Nem egy nélkülözhetetlen macro, mert a hét alapvető téridomot egy-két Boolean/Intersect művelettel elő lehet állítani, de kétségtelen, hogy így egyszerűbb.

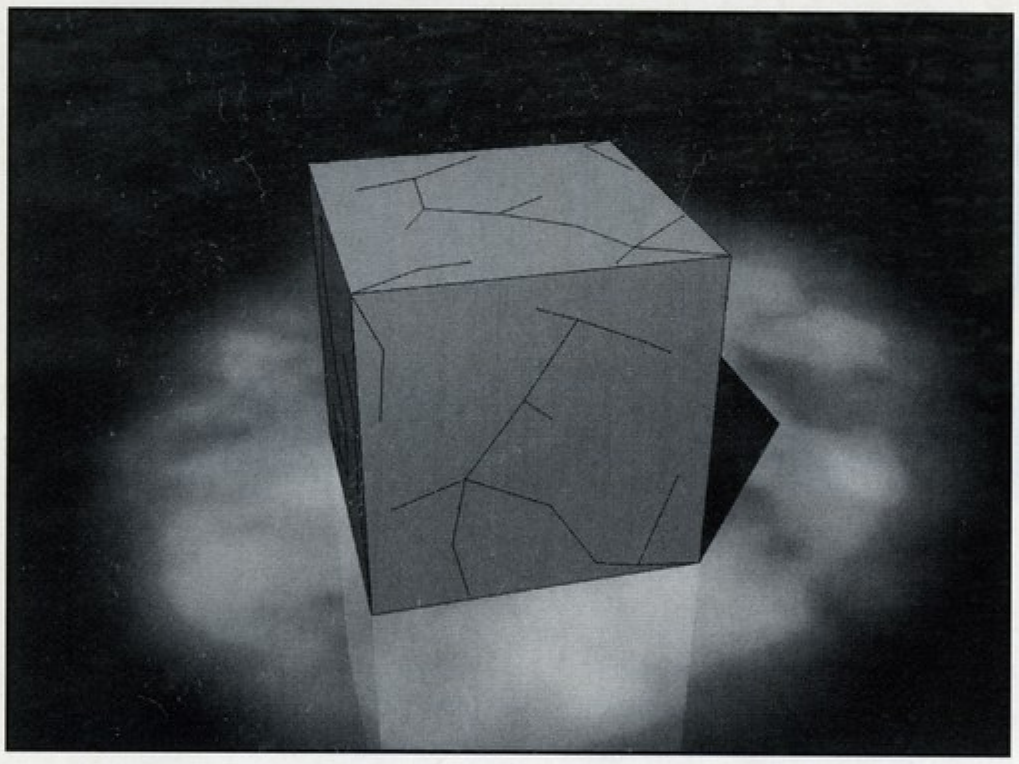
Plot 2D: Pontokat, felületeket vagy görbéket kreálhatunk véletlenszerűen (RandomWalk), párhuzamos hullámokkal (Wave), koncentrikus hullámokkal (RadialWave),

Gauss-görbével (Gaussian), interferenciával (Interfere) és saját függvénnyel (Custom). Az első három nem szorul magyarázatra, hiszen már máshol is találkozhattunk velük, s a Custom is magáért beszél, és az interferencia is egyértelmű, csak az bosszant, hogy nem tudhatjuk és nem állíthatjuk, hogy milyen függvények interferálnak. A Gaussian opcióval is találkozhattunk már több helyen, de ha jól emlékszem, akkor nem esett még szó arról, hogy mit is takar ez a fogalom. A Gauss-görbe egy harang alakú görbe, amely a normális eloszlás sűrűség függvényét, azaz egy átlagérték körüli megoszlást ábrázolja, tehát több természeti jelenségre is jellemző.

A további opciók és paraméterek gondolom, szintén nem szorulnak magyarázatra, ezért ezekkel nem is rabolom az oldalról az értékes helyet.

PointCenter: Az aktív layeren lévő pontok – vagy az aktív layeren lévő





kiválasztott pontok – matematikai középpontját számolja ki. Olyan objecteknél lehet segítségünkre, ahol a súlypont és a matematikai középpont szemmel láthatólag távol esik egymástól, mert ilyenkor a Center macro nem használható a súlypont -azaz a Pivot Point- helyes beállításához. Ilyen esetben a tömeg nagyobb részét behatároló pontokat kell kiválasztani, s ezekre kell alkalmazni a PointCenter macrot, és az így kapott virtuális pontot kell (a tárggyal együtt) a középpontba helyezni.

Primitives: Egy újabb macro, amely a prims.p nevű plug-int használja. Hat egyszerűbb forma közül választhatunk: A Donut egy tóruszt, azaz úszógumi alakzatot készít, a Wedge pedig egy gyűrűt. Remélem van újabb verzió az általam teszteltnél, mert úgy tűnik ezt egy kicsit elkapkodták: A Donutból utólag kell kiszedni a két körlapot, majd Merge-rel összevonni a kezdő- és végpontokat, s ezek után meg kell fordítani a felületeket. (Ez utóbbit a Wedge-nél is el kell végezni.) A Spline Cage az előző számban már szerepelt, tehát ugorjunk. Random Points: általunk meghatározott számú pontot helyez el véletlenszerűen egy kockába (Square) vagy gömbbe (Sphere). A Falloffot bekapcsolva a középpontból kifelé haladva csökkenni fog a pontok sűrűsége. További opciók nincsenek, de mesélni való még akad. Ha ezeket a pontfelhoket használni is akarjuk valamire, akkor általában el kell indítani még egy plug-int, a Points2Polys-t.

Ez utóbbi mindegyik ponthoz egy azonos nevű felületet rendel, s így már textúrázható lesz ez a particle-object. Ha esőzést akarunk készíteni, akkor kocka alakú, konstans eloszlású ponthalmazt kell készíteni, amit – a Points2Polys használata után – be kell tölteni a Layouterbe. Itt a kamera által belátott magasságtól függően X darab ilyen kockát kell egymás fölé helyezni. A mozgást úgy kell elkészíteni, hogy azonos sebességgel haladjanak lefelé, és x, z irányban is, ami a szélmozgást hivatott szimulálni. Amint az egyik ilyen kocka teljesen eltűnik a talaj alatt, vissza kell helyezni az esőoszlop tetejére. Természetesen mindegyiknél az End Behavior típusát Repeatre kell állítani. Már csak egy mozzanat maradt hátra: A Camera paneljén be kell kapcsolni a Particle Blurt. A Random Points másik gyakori felhasználási területe a csillagos égboltok készítése. Gyakorlatilag teljesen mindegy, hogy milyen opciókat állítunk be, egyedül a pontok száma jelentős, mert ez fogja meghatározni a csillagok sűrűségét. Ismét egy újabb plug-int fogunk használni, aSpherize-t, amely egy gömb felületére feszíti a pontokat.

Az így kapott csillagmezőt szorozzuk fel akkorára, hogy -a mozgásokkal együtt- kényelmesen fel tudjuk építeni benne a scene-t. (Elég kellemetlen látvány amikor egy űrhajó elrepül az elvileg több fényévnyire megbúvó csillagok mögött.) A Surfaces Panelen állítsuk magasra a Luminosity-t, s hogy ne teljesen azonos színnel és fényerővel világítson az összes csillag, fedjük be az egészet egy Fractal Noise textúrával.

A fennmaradt két primitive már korábban terítéken volt, tehát jöhet a következő macro.

RandPricks: Véletlenszerű karcolásokat helyez el a szerkesztés alatt álló object felületén. Csak akkor használható, ha az aktív layeren legalább egy darab három vagy több pontból álló felület található. Az új pontok mozgatása előtt a hozzájuk tartozó felületeket háromszögekre kell osztani, mert különben könnyen non-planar polygonok keletkezhetnek.

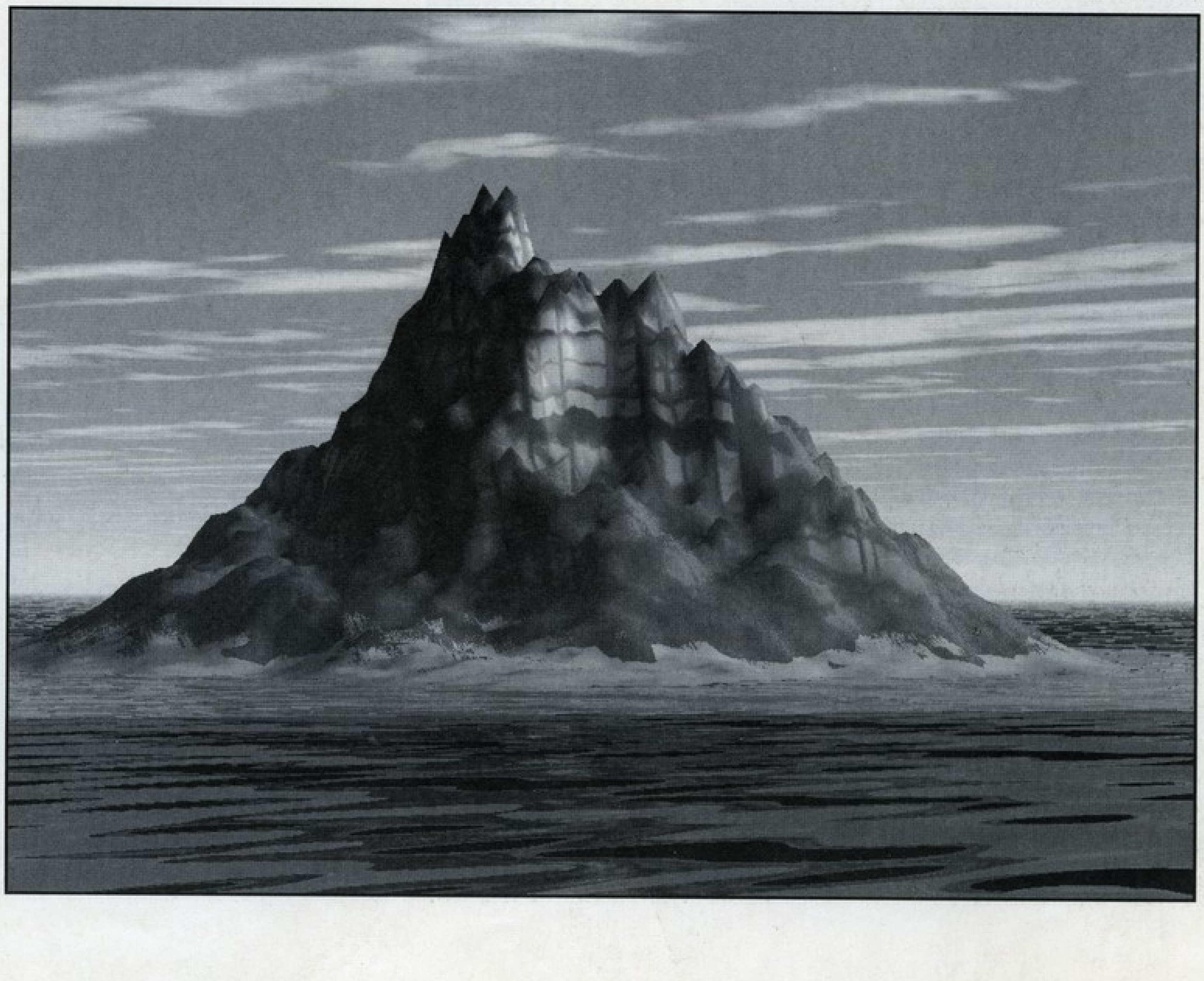
Ahhoz, hogy ezek a repedések láthatóvá váljanak, aLayouterben Object Panelon be kell kapcsolni a Polygon Egde-t.

Stipple: Az előzőhöz kísértetiesen hasonlító funkció, ami természetes, hiszen mindkettő a Prims.p plug-inra támaszkodik. A különbség abban rejlik, hogy az újonnan keletkezett pontok függetlenek a felülettől, s egyenlő, szabályozható távolságban helyezkednek el egymástól.

Gyakorlati hasznát még nemigen látom, de legalább egyszer biztos nélkülözhetetlen lesz.

A végén, levezetésképpen álljon itt a LightWave rovathoz 50%-osan kapcsolódó gondolat: Tegnap késő este láttam egy pár évtizedes hollywoodi szuperprodukciót egy angol nyelvű csatornán. A belső felvételeken rikított, hogy stúdióban készültek. A külső jeleneteken meg nehéz volt nem észrevenni, hogy azokat szintén egy stúdió mélyén állították elő. A repülőtér jelzőfényei csúszkáltak a kifutópályán, az éjszakai erdő kontrasztos fekete árnyai felett világított a kék ég. Lehet, hogy tíz év múlva így fogjuk nézni pl. a ma még technikai csúcsnak számító Jurassic Parkot?

GABRIEL

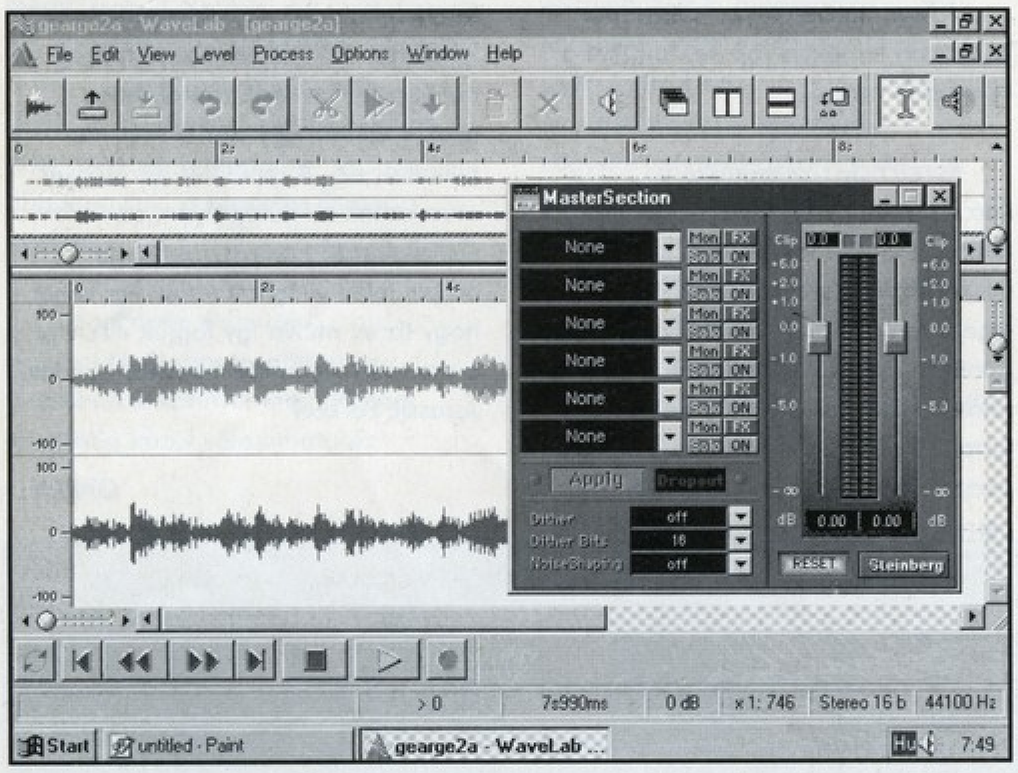


Wavelab 1.5

avagy realtime effektezés Pentium-on

STEINBERG AUDIO

A Wavelab a Soundforge mellett a legjobb hangminta-szerkesztő program Windows 95 és Windows NT alatt. A két program más-más célra használható leginkább: míg a SoundForge rengeteg funkciót kínál a hullámformák kreatív átszerkesztésére és effektezésére, addig a Wavelab inkább hang utómunkálatokra kiváló. A Wavelab-ben profi minőséget produkáló parametrikus equalizer, chorus, pitch correction és hang-dinamikai funkciók (compressor/limiter/expander) vannak beépítve. Ezek segítségével bármilyen forrásból származó hangunk minőségét jelentősen feljavíthatjuk. A program további nagyon fontos jellegzetessége, hogy képes batch processing-re, azaz ugyanazt a műveletet egymás után automatikusan rengeteg file-on végrehajtathatjuk.



Az 1.1-es változat óta rengeteget változtattak, javítottak a programon. A sok apró újításból ki kell emelni azt, hogy most már nemcsak 8- és 16-, hanem 20- és 24-bites felbontású hangmintákkal is tud dolgozni a program, és az AU (SUN), illetve RAW formátumok beolvasására is képes. Mivel lassan standardnak tekinthető (itthon is) a Pentium processzor a PC-kben, ezért erre optimalizálták a programot- ez jelentős gyorsulást eredményez Pentium alapú gépekben, de ugyanakkor 386-osokon és 486-osokon lassabb lesz. (Bár ilyen processzorokon eleve nem igazán érdemes Windows 95-öt és NT-t használni.)

Mindezeken a frissítéseken túl a legnagyobb újítás a RealTime Engine. Ez azt jelenti, hogy egyes effektek valós időben engedhetők rá egy hangmintára. Hat slot van, melyek mindegyikére berakhatunk egy-egy effektet- ezeket láncban, egymás után engedi rá a program a bejövő jelre. A jelenlegi verzióban rendelkezésre álló effektek a következők: Auto Panner, Chorus, Echo, EQ-1, Grunge, Leveler, Resampler és Reverb. A Real Time Engine-nel együtt a programban megjelent egy plug-in architektúra is, azaz a programhoz adott effekteken kívül még számos plug-in effekt vásárolható meg a Steinberg-től és más gyártóktól is. Visszatérve a programhoz mellékelt effektekhez, érdemes kicsit részletesebben néhány szót szólni róluk. Az egyes effektekhez egy-egy „rack-modul" tartozik, melyen egy modern hi-fi - készülékre hasonlító kezelői felületen megszokott tekerők és kapcsolók vannak. Ezekkel tudjuk beszabályozni az egyes effekt-paraméterek értékeit, de természetesen mindezt megtehetjük a paraméterek direkt, számszerű változtatásával is. Egy-egy effektet általában 10 paraméter határoz meg pontosan a programban, és a presets gombra kattintva választhatunk előre beállított állások közül is, pl. az equalizer-nél ilyen a bass boost, stb... A fent felsorolt effektek nevei maguktól értetődők, így külön csak a Grunge modult szeretném bemutatni. Ez egy torzító/zaj effektmodul. A bal felső, crackle nevet viselő tekerővel különféle fordulatszámú (33, 45, 78) lemezjátszónak megfelelő pattogás/sercegés rakható a hangra. A noise-zal, mint neve is mutatja, némi alapzajt keverhetünk a hangra, a distort-tal a torzítás erősségét szabályzohatjuk, míg az AC használatával gerjedést csinálhatunk. Az utolsó tekerő egy időskálát mutat - ezzel megfelelő korszakoknak megfelelő hangzás állítható elő. A preset beállítások között olyanok vannak, mint a 20-as évek gramofonja, századforduló, 30-as évek hangzása vagy 60-as évek rádió-sugárzása. Nagyon mókás hangzások keverhetők ki vele.

A RealTimeEngine effektjei egy már felvett hangmintára engedhetők rá, vagy live, bejövő jelre, de ez utóbbihoz Full-duplex hangkártya vagy két darab hangkártya kell. Természetesen egy ilyen programnak a gépigénye is elég kellemes. Egy Pentium 133-ason 16 mega RAM-mal már érdemes kipróbálni. Ekkor egy-két effektet még képes egyszerre létrehozni dropout nélkül, de ha egyszerre a maximális 6 darab effektet rá akarjuk engedni a file-ra, akkor egy elég profi config kell. Steinbergék szerint az ajánlott konfig a következő: Dual Pentium Pro 200, 128MB RAM és sok szabad winchester-hely. Kiemelendő, hogy a Grunge effekt kimondottan leterheli a gépet, úgyhogy emellé a 120-asomon nemigen lehet már más effektet berakni.

Charlie

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

CHASM

Nyomjuk le a BACKSPACE-t és a TAB-ot a kódok beírása előtt:

CHOJIN isten mód
WEAPON összes fegyver és lövedék
AMMO összes lövedék
ARMOR 200% védettség
INVISIBLE 2 perc láthatatlanság
FULLMAP teljes térkép
KILL az összes ellenfél legyilkolása

WAGES OF WAR

BLOOD MONEY a cheat kódok aktiválása
ADJECTIVES maximumra az összes katona
BILL maximumra az aktuális katona
VERB extra lőszer
LIBERTY összes fegyver és kiegészítő
FILL MAGAZINE Abdul kap mindenből két tárat
ELBOW ROOM 999 action pont
NOUN max egészség
DEADMAN az összes ellenfél legyilkolása
SMOKE 25 füst gránát
TIMERS 10 satchel charges és 10 timers
911 10 first aid kits (elsősegély)
STATS maximum stats
MORTAL átlagos stats
HOUR 1 órát hozzáad a játékidőhöz
MMIN 5 percet hozzáad a játékidőhöz
SET MINE egy akna lerakása
OH DARN 100 random lövedék kilövése
BANG aktiválja a megsemmisítőket
EXPLODE felrobbantja a megsemmisítőket
SEND IN THE CLOWNS Clown theme
OH BOYS Turn clowns off

STAR CONTROL 3

A melee battle üzemmódban az ALT-F9 segítségével kapcsolhatjuk ki a bolygókat

HI-OCTANE

Az ALT-ot tartsuk nyomva a kódokhoz:

Y Autopilóta engedélyezése
C Autopilóta felfüggesztése
F1 Megsemmisítés
F2 Ellenségek kikapcsolása
F3 Maximum üzemanyag
F4 Maximum lőszer
F5 Maximum pajzs
F6 Egy kört ad a versenyhez

DESTRUCTION DERBY 2

Írjuk be: MACSrPOO az összes pályához
Írjuk be: CREDITZ! a credit listát láthatjuk a division 1 teljesítése után

TIME COMMANDO

Játék közben gépelhetjük be:
HUIBON Összes fegyver
VONLUX Egészség
A start menü alatt él:
COMMANDO A titkos pályára visz

Pálya kódok:

	Easy	Normal	Hard
Roman			
	YPTERFGZ	QJSLVABL	SOIOLGNK
Japanexe			
	NKTOLVIF	KAYAGEAF	TFJSVJMC
Middle Age			
	VMXYICCB	MZFSPQDD	XFYAMXIE
Conquistadors			
	FDQLUGGCC	AVMJFGGU	ZOVASAIV
Wild West			
	ZREHQFIR	EVBSVTCV	BODSGWLW
Modern Wars			
	FBTAWPFC	YLHHGXBO	VEJHMQKO
Future			
	X ALPYPJFO	ZEYPCEHQ	
Beyond Time			
	YBULVABN	HMFDLGNN	

SKYNET

Nyomjuk le az ALT és a \ billentyűt bármikor a kódok aktiválásához:

GARBLE kódok
WILLNOTSTOP legyőzhetetlenség
ARNOLD összes fegyver
SLUGS összes lőszer
SURGERY teljes egészség
SUPERUZI super UZI
TARGET cél box engedélyezése
ILLBEBACK ugrás a következő részre
NITROUS gyorsítás
ICANTSEE viewscreen
WHOAMI a neved kijelzése
COUNTERS koordináták kijelzése
VERSION verzió kijelzése
HELLO a Hello? üzenet íírésa
SUPERTRACKER motion tracker
(Version 1.01 only)

REDNECK RAMPAGE DEMO

RDELVIS legyőzhetetlenség
RDALL összes fegyver, lőszer, tárgy és egészség
RDGUNS összes lőszer
RDINVENTORY összes tárgy
RDITEMS összes extra
RDKEYS összes kulcs
SHOWMAP teljes térkép
RDCLIP no clipping mód
RDMONSTERS ellenségek kikapcsolása
RDSKILL# pálya ujrakezdése - skill # (1-4)
RDRATE frame rate kiírása
RDVIEW chase plane nézet
RDUNLCOK toggle locks
RDDEBUG debug mód

RADIX: BEYOND THE VOID

összes verzióban:
NSOPTA összes shields, energia, fegyer plasma bomba és lőszer
NSBAGWAN ultra-Shields
NSBJIPP manőverező jet bekapcsolása
NSOPTL surface illumination
NSHALT let's you hover (only matters in v1.0)
NSOPTD debug mód
NSWARPxy ugrás az x epizód y pályájára
NSOPTM teljes térkép
1.1-es és 2.0 verzióban:
NSE teljes energia
NSBLASTER rapid shield regenerálás
NSHORSLEY rapid energy regenerálás
NSDIEBESTERDS fegyverek gyorsabban tüzelnek
NSFRICOFF air friction toggle
NSDEATH halál mód

M.A.X.

[MAXAMMO] Teljes lőszer
[MAXSURVEY] Az alapanyag lelőhelyeket látjuk
[MAXSPY] Az ellenségeket látjuk
[MAXSUPER] 30-as szinre upgradeljük az egységet
[MAXSTORAGE] Összes alapanyaggal feltöltjük a szállítót

HELLBENDER (TELJES VERZIÓ)

STEROID legyőzhetetlenség
IMPUMPD teljes fegyverzet
URDEAD# fegyver felvétele (# egy egyjegyű szám)
URAGONR titkos fegyver
TOTLPWR main energy 100%
MAXMEUP hull 100%
AUNTEM# ugrás a planet 1-8-ra
IMSTUCK az aktuális pálya átugrása
FRAMEIT FPS counter

GENE WARS

SALMONAXE cheat kódok engedélyezése
W azonnali győzelem
B azonnali építés
S fejlettebb technológia
C az összes purebred és hybrid elérése
L summon monolith
T extra épületek
D memory statisztika
SHIFT-Z térkép
F5 duranium bulb appears at cursor
F6 bomba a kurzor pozíciója
F7 teremtmény lelővése
F10 pénz

NHL HOCKEY '97

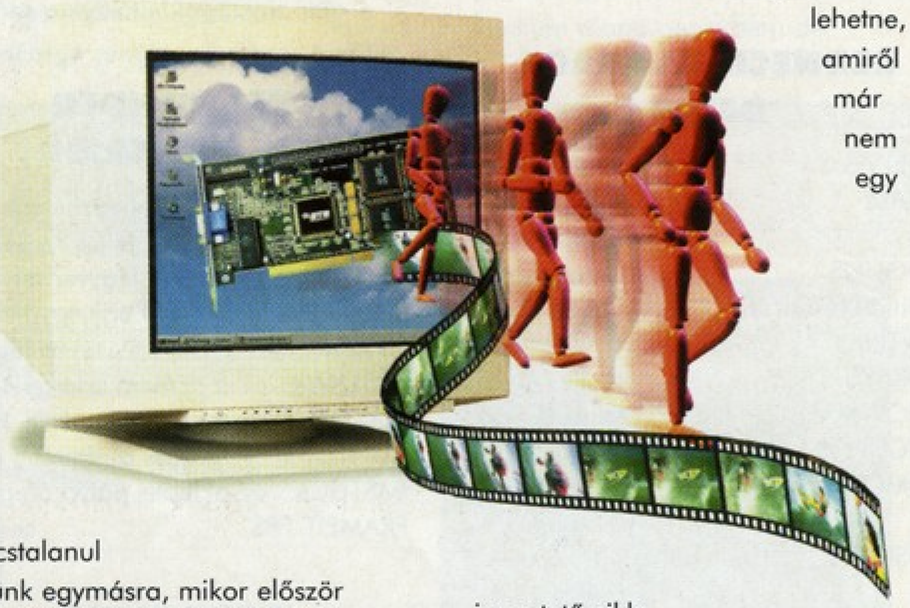
SHIFT-WAGD kódok engedélyezése
H hazai csapat gólok
V vendég csapat gólok
P periódus vége
G játék vége
O továbbjátszás
I sérülések
F harc
1 2 perces kiállítás
2 4 perces kiállítás
4 5 perces kiállítás
5 kiállítás

Bear™

Tes[z]t közelben

STB LIGHTSPEED 128

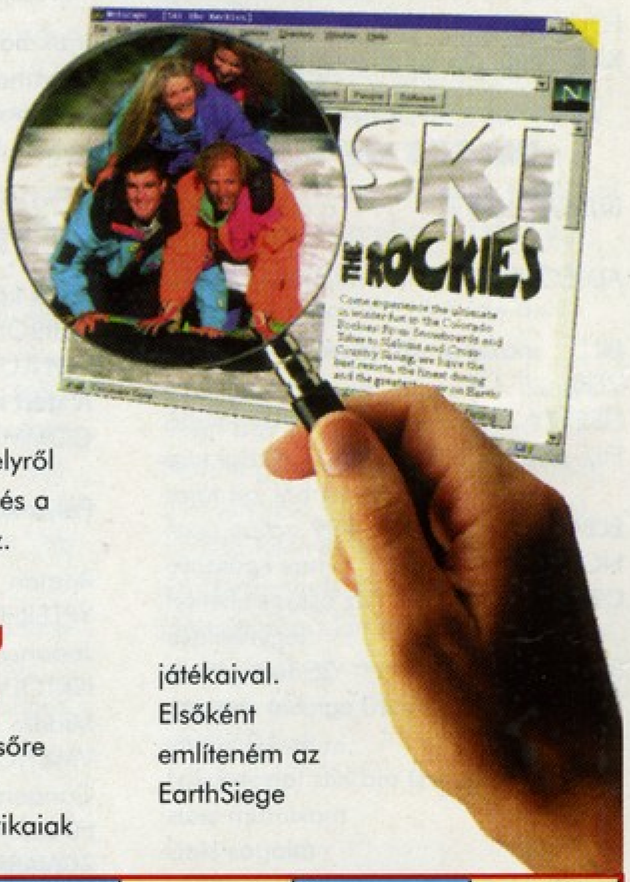
Gondolom, hogy az olvasók közül nem sokan ismerik az STB rövidítést, ami korántsem meglepő hiszen még a Guru-ban is tanácstalanul néztünk egymásra, mikor először merült fel az amerikai illetőségű cég neve. Persze ha azt halljuk, hogy Hercules vagy Diamond, esetleg Genoa, egyértelmű, hogy olyan cégekről van szó, akik profi módon foglalkoznak a videó kártya gyártással. Nincs ez másként az STB-nél sem, és reméljük, hogy a közeljövőben kishazánkban is nagyobb népszerűséget fognak kapni a termékei. Az itt bemutatásra kerülő Lightspeed 128, a jól ismert Hercules Dynamite 128 testvére lehetne, amiről már nem egy



ismertető cikk megjelent az újság oldalain. Ezekben az volt a közös, hogy szinte az egekig magasztalták a Hercules "új" 128-Bit-es kártyáját, persze ez nem is csoda, figyelembe véve, hogy mit is tud valójában. A Lightspeed semmiben sem marad el a vetélytárstól, szerencsére mégsem fog dilemmához vezetni, hogy melyiket is válaszuk, hiszen egy kicsit más oldalról próbálták megfogni az igények kielégítését. A kártyán egy Tseng ET 6000 128-Bites grafikai gyorsító, mellett két MB MDRAM, kapott helyet. Természetesen ezt lehet bővíteni, egészen 4 Mbyte-ig, ilyenkor választhatunk nagyobb színmélységet illetve jobb felbontást. 2MB-al, tudja maximálisan az 1280X1024 256, illetve az 1024X768 65k, felbontást, ennél jobb azt hiszem nem nagyon kell, ha mégis igényünk lenne rá nincs más teendő mint venni +2 MB MDRAM-ot. Ezzel egyenlőre csak az a baj, hogy nem tudom lehet-e már kapni, bár több helyről is hallottam, hogy létezik már, és a közeljövőben beszerezhető lesz.

TERÜLJ, TERÜLJ ASZTALKÁM...

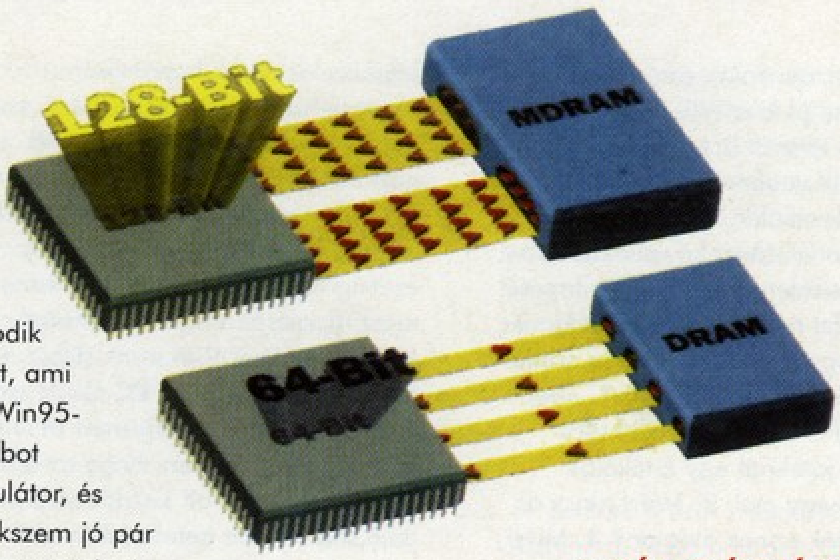
Gondolná az ember ha elsőre csomagol ki egy STB kártyát a dobozából. Látszik, hogy amerikaiak csinálták, méretes csomagolás, sokat ígérő feliratok, szembeötlő, hogy sok energiát fektettek a külcsínre. Ez persze másodlagos, haladjunk tovább a tartalom felé. Igencsak meglepődtem azon, hogy négy CD is helyet kapott a kártya mellett, méghozzá a közelmúlt egész tűrhető



játékaival. Elsőként említeném az EarthSiege

Kártya	Matrox Mistique	Number Nine Reality 332I	Diamond Stealth 3D 2000XL	Hercules Terminator 3D	ATI 3D Xpression PC2TV	Hercules Dynamite 128/Video	VideoLogic Grafixstar 600	STB Lightspeed 128	Diamond Monster 3D	Orchid Righteous 3D
Rating	3.5	2.5	3.5	3	3.5	4	2.5	4	4	4.5
Chipset	Matrox	S3 Virge	S3 Virge	S3 Virge	ATI Rage II	Tseng Labs FT6000	Tseng Labs FT6000	Tseng Labs FT6000	3Dfx Voodoo	3Dfx Voodoo
Graphics Winmark 1024x768x8	41	32.3	37.4	25.5	37.6	34.2	39.5	40.1	N/A	N/A
Graphics Winmark 640x480x16	37.6	28.7	37	21.8	32.6	31.8	32.6	31.6	N/A	N/A
CBench VGA (fps)	127*	116*	124*	126*	87*	127*	127*	127*	N/A	N/A
CBench SVGA (fps)	36.5	37.8	36.8	36.8	36.9	39.5	39.4	39.5	N/A	N/A
Duke 3D (640x480) (fps)	40	27	30	31	29	41	35	40	N/A	N/A
Quake (320x200) (fps)	32.8	31.8	34.5	34	30.5	34.6	34.02	32.36	N/A	N/A
Quake (640x480) (fps)	13.7	13.7 (2)	13.6 (2)	13.8 (2)	12.4	14.83	13.86 (1)	14.75	N/A	N/A
Min D3D Test - Fill Rate (megapixels per second)	9.92	6.16	11.84	12.5	12.18	N/A	N/A	N/A	32.92	31.84
Min D3D Test - Polygon Throughput (kilopolygons per second)	141.4	96.72	162.06	105.6	130.94	N/A	N/A	N/A	223.2	230.6
Max D3D Test - Fill Rate (megapixels per second)	9.12	3.64	5.04	5.36	5.6	N/A	N/A	N/A	24	24.7
Max D3D Test - Polygon Throughput (kilopolygons per second)	127.5	78.42	117.2	80.95	79.6	N/A	N/A	N/A	179.1	184.5
Hellbender: Slowest-Fastest (fps)	4-19	9-19	7-18	8-25	7-15	7-15	7-14	7-15	19-30	25-30

* These "frame rates" are reported by Cbench, and though they greatly exceed the monitor's actual refresh rate (60Hz), they represent the number of "frames" that could be comutationally generated.



második részét, ami egy Win95-ös robot szimulátor, és emlékszem jó pár hónapja amikor megjelent egész kellemes fogadtatása volt. Megkapjuk Del által annak idején sokat magasztalt TerraNovat, illetve a Silent Thundert. És most jön a meglepetés, ezek mind teljes programok, amint hazavisszük és beüzemeljük a Lightspeed-et, már neki is foghatunk a játéknak. Sajnos az eredetileg négy CD-s Sierra produkciót a Rama-t, már csak egy demo verzió erejéig élvezhetjük, de hát ne legyünk telhetetlenek. A Drivereket lemezen találjuk, a szokásos Win95, 3.1, NT, OS/2, mind-mind, a rendelkezésünkre állnak Persze itt is az legelső van agyon favorizálva, hangzatosan STB VISION 95-Windows Display Control Utility-nek van emlegetve.(ennél már csak az jobb, hogy nagy betűkkel ki van írva a dobozra The Ultimate 128-Bit Multimedia Accelerator...csak szerényen:}) Mellesleg a kezelőprogram tényleg nem rossz, engem nagyon emlékeztet a Genoa-hoz adott szoftware-re. Installálás után szépen bepakolja magát a start up-ba, így minden indításkor megtaláljuk a task bar-ban, innen aztán lehet változtatni a beállításokon. Nem szóltam még az elmaradhatatlan Xing-ról, amit manapság minden jobb videó kártya mellé default becsomagolnak, csak éppen hol lehet használni hol nem. Nos a Lightspeed full screen-en képes lejátszani MPEG-et, illetve egyéb videó formátumot is, szaggatás nélkül. A következő oldalon találhattok egy táblázatot, mindenféle mérési eredményekkel, ez igen nagy kuriózum, néhány ismertebb kártya tudását veti össze. (Remélem nem rója fel senki, hogy nincs lefordítva, csak hát az ilyen szavak kifejezőbbek angolul, azt meg, hogy Quake, Duke mindenki érti...egyszóval lusta voltam:})

Talán a végére annyit, hogy az STB termékekre 5 év garancia vonatkozik, ami gyakorlatilag örökérvényű.

A FÉLREÉRTÉSEK ELKERÜLÉSE VÉGETT...

Sokszor hallom vissza, hogy éppen most vettem egy új videó kártyát, hazamentem kipróbáltam, de NEM VOLT GYORSABB a régi S3-omnál. Egyik kedves olvasónk is hasonlóképpen járt a Lighspeed-del, de tegnap hallottam valakit aki a Hercules Dynamite-ra panaszkodott hasonlóképpen. Tény és való, hogy ha valaki vesz egy új 128-Bit-es, MD RAM-os kártyát, nem szabad csodát várnia tőle, (arra ott van az Orchid 3Dfx-e) hiszen valószínű, hogy a változás nem lesz óriási. Megfelelő gép mellett lesznek játékok amik jobban fognak futni, főleg Win95 alatt, nagyobb felbontásokat használhatunk, jobb színmélységet, illetve nézegethetjük a teszt programokat, amik sokkal jobb eredményeket fognak mutatni mint régen.

(és akkor még nem említettem az MPEG lejátszást, a VCD, ezeket most már teljes képernyőn élvezhetjük, illetve azt, hogy Windows alatt a grafikus programok mennyivel lesznek gyorsabbak...)

Amennyiben jól tudom, a 640X480-as felbontáson gyorsítanak a legtöbbet, ez sokszor szembeötlő lehet. Szerintem ha van rá keretünk mindenképpen érdemes beszerezni egyet az új generációból, csak arra vigyázzunk, hogy ne várjunk csodát tőle, és előtte gondoljuk meg, hogy szükségünk van-e rá.

Shoebaron

PC GURU

A kártyát a AtlantisEntertainment bocsájtotta rendelkezésünkre.

1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. Tel.: 06-20 277-705

POD-3DFX

Lapzárta után két nappal (ilyenkor szoktam leadni a tesztrovatot..:}) érkezett meg a szerkesztőségbe a POD játszható demoja. A programról annyit érdemes tudni, hogy a legjobban a Megarace2-re hasonlít, tehát egy futurisztikus autóverseny, csak hát a grafikán tuningoltak egy keveset. Érdekessége, hogy van Pentiumos, MMX-es, illetve 3Dfx-es változata is. A

képek az utóbbiról készültek, és azt hiszem, hogy önmagukért beszélnek. Mondom ezt annak ellenére, hogy nekem maga a játékmenet nem volt túl meggyőző, persze lehet, hogy csak a zenét hiányoltam, esetleg az igazi megmértetést egy bajnokság keretein belül. Persze ezek mind benne lesznek a végleges verzióban, ami már igencsak a nyakunkon van. Az autó mozgatása picit Wipeout-os, azzal a különbséggel, hogy nem idegesítően nehéz, pozitívum még a mozgás folyamatossága, erről gondoskodik a voodoo chip, a már megszokott f30f/s-os teljesítménnyel.

Azt mondja nekem minap a Del, marhára unalmas és kissé kezd szaglani is az önsztárolás a levrovban, merthogy minden levél úgy kezdődik, mennyire jók és szépek vagyunk. Na ja igaza van. De mit csináljak, ha tényleg így kezdődnek, ami nem nagy csoda, mert ugye tényleg nagyon kúlak vagyunk, és ha valaki akar valamit az nyilván nem kezdi úgy a levelet, hogy szasztok, de méretes barmok vagytok. Az meg mégis elég hülyén venné ki magát, ha minden levél elejét kapásból kivágnám. Így tehát megkérem a tisztelt nagyérdemű úri közönséget, hogy az elkövetkezőkben mellőzni szíveskedjetek az egekig magasztalásunkat mindjárt a levél elején. Egyébként kösz szépen, nincs más problémánk és szeretünk benneteket.

LEVÉL SEMMIRŐL

Helló kedves dél-amerikai barátom! Ha jól számolom, ez pontosan a gyök81-6. levelem, ennek örömére bele is vágok a közepébe. Itt ülök a Szt. László gimnázium II. emeletén egy matekóra kellős közepén. ***(Marhára irigyellek. Brazil)*** *(Nem is tudom eldönteni miért? A matek miatt, vagy hogy ott melegedik? – a törd.)* Éppen valami bonyolult geometriai feladatot kéne megoldani, de nekem nincs jobb dolgom, mint munkát adni legkedvesebb dél-amerikai „rokonomnak". (Mindig is szerettem volna egy amerikai nagybácsit!) Előttem a CP URUG 97/2-es száma, mellettem – a PC URUG-ra tapadva – a kosaras haverom, aki nagy vonaglások közt üdvözöl. ***(Pussz. Brazil)*** Azért vonaglik, mert nem bír leszakadni az előbb említett számítógépes kiadványról, ezért ha lehet küldjön nekem valaki egy feszítővasat, mert még szeretném olvasgatni. (Nem, nem a haveromat, hanem a GURU-t.)

Feszítővassal momentán nem szolgálhatok, esetleg próbáld meg jól fejbe verni valamivel legközelebb. Legalább a többiek életébe is visztek egy kis boldogságot, fogadni mernék, ők legalább annyira unják a matekórát mint ti.

Azt szeretném megkérdezni, hogy a Space Jam compo nyereménye mi? Mi van az Intercom csomagban? 1-2 kérdés: 1. Milyen márkájú sört iszol? 2. Nem baj, hogyha az elején ledélameriakiztalak? 3. Nem kell egy 200 Pentium professzor jutányos áron? Most csak 1000000 Ft.

Hát, hogy őszinte legyek, éppen nincs rá szükségem, bár az ár valóban elég barátinak tűnik. Esetleg megveszi a szerkesztőség, és akkor az lesz az Intercom nyereménycsomagjában, ámbár eredetileg egy lekváros üvegre gondoltunk, de ez sem rossz. Barna sör kivételével pedig igazából bármilyet küldhetsz, aminek a neve mondjuk Steffl, Amstel, Franziskaner vagy bármi. Búzasör előnyben. De tudod mit, ne is küldj mert úgyis megisszák helyettem, majd lerendezzük a táborban.

1 órával later... Bioszóra van. Tudtad, hogy a puhatestűek a laposfejűektől származnak? *(Aha, mostmár tudom honnan volt ismerős a Brazil! - a törd.)* És azt tudtad, hogy egyszer találtak egy polipot, aminek csak a szeme volt 4 méteres átmérőjű? Állat nem? A végére még egy találós kérdés. ***(... Ezt itt kivágtam, mert nem volt kedvem négy sor egybeírt szöveget megfejteni, bár biztos marha érdekes lehetett. Brazil)*** További boldog új évet kíván: CoolCat.

No kérem, eddig a levél, és mint a címben ígértem tényleg nem is szólt semmiről, de legalább nem úgy kezdődött, hogy mekkora istenek vagyunk és ennél az újságnál aztán már tényleg nincs is jobb a Földön. Most legalább Delnek csináltam egy jó napot, meg ti is láthatjátok, lehet így is. Ámbár nem baj, ha netalán valamiről írtok is, esetleg kérdeztek olyat ami közérdeklődésre tarthat számot, de ez igazából részletkérdés.

VERS HELYETT

Dear Brazil! A januári PC Guruban a levrovot olvasgatva örömmell vettem észre, hogy ismét (immár harmadszor) szerepelek a rovatok rovatában, a versemmel együtt. Nos, ezen felbátorodva úgy döntöttem, eddig írott 3 novellám közül legépelem az elsőt.

Jó. A változatosság kedvéért most ez lesz vers helyett. Mellesleg negyedszerre bekerülni a levrovba nem rossz. A folytatás viszont nem garantálható, nálam a 3+1 a maximum, továbbiakban akármilyen vers és novella sem tud meghatni. Ilyen az élet. Arról már nem is beszélve, hogy újabb tehetségeknek is helyet kell adjak, valahogy nekik is sorra kell kerülni. Arról meg nem is beszélve, a végén még azt hiszik egyesek, valahogy megvesztegettél engem, hogy sztárrá varázsoljalak. Pedig erről szó sincs, ez amúgy is a Dzsinni hatásköre. Most pedig következzen a nagy mű.

Egy különös este. Este 10 óra. Zuhog az eső. Egy nő rohan végig a régi betonozott úton. Szemében kín csillog, miközben idegesen mormogja: Jajj!!! Csak gyorsan! GYORSAN! Nemsokára a lakásához ér, és elkezd matatni kis, fekete retiküljében. A fenébe! Hova tűnt a kulcsom? Mormogja idegesen és lehajol, hogy megnézze nincs-e a földön. Elégedetten fölkiált mikor keze a nagy kulcscsomóba ütközik. Gyorsan feláll és bedugja a megfelelő kulcsot a zárba. Halk kattanás majd az ajtó kinyílik. Lihegve berohan, leveszi a kabátját, szoknyáját, majd elégedett sóhajtással ül le a WC-re.

Hogy tetszett Brazil? ***(Ez a sok hepiend túl unalmas. Brazil)*** Ha úgy gondolod, elküldöm a másik két novellámat is. Most következzék az összes szerintem negatívum a lapról. ***(Szuper! Ezt már szeretem. Bár kicsit túlzás, hogy Delnek ennyire jó napja legyen, de mindegy. Brazil)*** 1. Miért tűnt el a PC OVI? 2. Miért nincs MINDEN játéknál egy értékelő? Legalább egy pici. 3. Miért nincs az összes játék színes oldalon? 4. Miért nem írtok kódokat a Z-hez? 5. Miért nincs külön LEMEZ előfizetés? Más most így hirtelenjében nem is jut eszembe egy ilyen majdnem tökéletes újságról, úgyhogy itt a ideje búcsúznom egy kéréssel: Brazil légy szíves tegyél be a levrovba!

(Csernátony Richárd, Budapest)

Hm, kár volt a végén így elrontani ezt a jó kis levelet, bőven elég lett volna a negatívumok felsorolása, a többit amúgy is tudjuk. Szegény Del, mégsem lesz olyan jó kedve. Mindegy. Viszont elmondom, mi miért van így. 1. Mert kifogytak a szerzők a témából, különösebb igény pedig nem mutatkozott iránta, értem ez alatt, hogy nem érkezett az eltűnés miatt több száz reklamáció. 2. Csak. 3. Mint előbb. Valójában persze egészen prózai az oka, ugyanis nincs elég színes oldal. Lehetne persze, csak akkor duplájába kerülne az újság. 4. Nemtom, semmi közöm a cheat rovathoz (sem), esetleg nézd meg a GURU WWW oldalait, ott elképzelhető, hogy lesz. 5. Gondolom azért, mert a lemez az előfizetőknek kedvezmény, ily módon mézesmadzag szerepet igyekszik betölteni a potenciális előfizetők szemében. Nem mintha nem lehetne külön megrendelni. Az úgy neked nem elég jó?

AMIRE NINCS IDŐNK

Kedves GURU Team! Az 1996/5 szám news rovatában olvastam az Euromanager '96-os programról. A várható megjelenést 1996 szeptemberére írtátok, de én még mindig nem tudtam beszerezni. A kérdésem az lenne, hogy megjelent-e már, hol lehet kapni és mennyibe kerül?

(Horvai Márton, Budapest)

Fogalmam sincs, ilyen jellegű kérdésekre a Del tudna válaszolni, tehát azt tanácsolom, hogy írj neki vagy hívd fel a szerkesztőségben.

ELŐFIZETŐI SIRÁM

Tisztelt Guru Team! Először szeretném leszögezni, hogy a PC GURU nevű újságból az összes példány megvan. ***(Írj be egy piros pontot magadnak. Brazil)*** A lappal elégedett vagyok, szerintem ez a legjobb kicsinyke hazánkban. Nadeviszont! A lap megérkezésével gondok vannak. Most nem arra gondolok, hogy az újság késik, mert azt már megszoktam. Általában kb. a hónap 5-én szokott megérkezni, esetleg 10 nap eltéréssel. De amit most tapasztaltam, az kibírhatatlan! Most december 9-et írunk ***(Upsz, kicsit régi levél. Brazil)*** és a PC Guru sehol. Nem is ez lenne a baj, mert mint már leírtam, megszoktam, hogy az újság késik. A gondok ott kezdődnek, hogy az újság kb. két hete ott van a újságárusoknál és mikor jövök le a suliból, ott látom a bódé üvegén. ***(Be kell törni az üveget, akkor nem tudja oda kitenni az újságos. Brazil)*** A haveromnak mivel nem előfizető, már rég megvan a havi betevője (gyk. PC Guruja), de nekem még nincs. Ez azért már fölháborító! Az újságárusoknak előbb külditek az újságot, mint a saját előfizetőiteknek? Jó lenne, ha előbb postáznátok a lapot. A PC Guruval más problémám nincs, remélem nem is lesz. Egyébként az újság cool, szuper, menő, stb., csak így tovább! Ha ezt a problémát megoldanátok én egy szót se szólnék. Nagyon szeretném, ha a levelemet beraknád kedves Brazil a levrovba! Egyébként jó a humorod! Vége! Ende! The End!

(Szieberth Ádám, Kozármisleny)

Perse, hogy berakom, ma olyan nap van amikor nem önsztárolást tartunk kivételesen. Meg az a helyzet sajnos, hogy ez egy visszatérő örök probléma amin szerintem sosem fogjuk magunkat átküzdeni. Kisdobos becsületszóra mondom, a szerkesztőség nem tartja vissza készakarva az előfizetők példányait. Olyannyira nem, hogy aznap amikor elhozzuk a nyomdából, de legkésőbb egy nappal később a postázás annak rendje és módja szerint megtörténik. Kihagyni nemigen szoktunk senkit, a postázás ugyanis nem ötletszerűen történik, hanem egy világszínvonalú program (melyet a törd. barkácsolt) adja meg az aktuális előfizetői listát és készít mindenkinek címkét. Csomagolás és az „érjen célba végre minden újság" kezdetű fohász után az egész adag megy a postára, onnan meg hozzátok. Vagy nem. Egy azonban biztos, két hetet biztos hogy nem csúszhat a megérkezés, még egyet sem. Telefonáljatok ránk nyugodtan ha ilyen kínotok van.

LEVÉL OROSZLÁNNAL

Üdv Guru Team! Előre is kösz, hogy elolvassátok a levelemet! Olvasgatva a PC Gurukat ('94-'97) kedvet kaptam egy kis cseverészésre. 1. Ha van fennmaradva 1 db Doom Forever CD-tek, nekem küldjétek mert akár 5000 forintot is leperkálok érte.

A nagy érdeklődésre való tekintettel bátorkodom megjegyezni

immáron sokadszor, hogy Doom CD nincs és egyelőre úgy néz ki nem is lesz. Bár 5000-ért egészen megérős lenne. Hmm, egy kicsit még éheztetünk benneteket aztán majd jól újranyomatjuk és gennyesre keressük magunkat két perc alatt. Cool.

Remélem tetszik az oroszlánom.

3. Az 1997/2-es PC Guruba nem raktatok árlistát. Ezt a jó szokást legyetek oly szívesek ne felejtsétek el, mert én és a haverok nagyon hiányoltuk.

Nem lehet, hogy a CD GURUból hiányoltátok? Emlékeim szerint a PC Gurukba nemigen szokott a bebetonozott hirdetéseken kívül bármi lenni. A CD mellé is csak olyankor kerül szórólap vagy akármi, ha van éppen hirdető, de hát éppen most nem volt. Majd legközelebb. Örülök is, hogy felvetetted, ha ezt a sok cég olvassa, mindjárt rohan hirdetni, mert lám mégiscsak megéri. Megyek is mindjárt a Bearhoz a közvetítői jutalékért, sőt ezentúl levrovot sem írok hanem átalakulok valamilyen managerré és nagyon de nagyon okos leszek és sokat fogok keresni. *(Ilyen fejjel, kizárt dolog! - a törd.)*

4. Csípem az újságot, mert nem olyan selejt mint más újságok, amik az emésztőben kötnek ki.

Ez a dolog nem ilyen egyszerű. Az olyan újság sem selejt ami az emésztőben landol, legalább a papírját újra fel lehetett használni.

5. Szerinted mikor mennek le az alaplap és proci árai?

Ennél jobban? Ha valaminek, akkor most ezeknek nincs igazán ára. Ha ugyanezt kérdezted volna a CD ROM vagy a monitorral esetleg a vincsivel kapcsolatban, még tudtam volna esetleg azt mondani, hogy fogalmam sincs. Említett hardvertermékek azonban nem vészesen drágák, persze nem éppen a legújabb P200MMX-et kell alapul venni. Ami éppen menő az nem igazán szokott olcsó lenni, de például egy 386DX40-es procit alaplappal már 2000 forintért is tudsz venni. Bruttó ár persze. Minthogy Am5x86P75 alaplappal együtt is úgy huszonegynéhányezer forintból már kijön, ami a teljesítményéhez képest korrekt. A pentiumok árai most esnek...

Mit szólnál egy pár vicchez? Tudod mit, inkább mégse. ***(Kösz. Brazil)*** Itt a vége, de kérlek az oroszlánt vágd ki mielőtt kidobod a levelem, legalább 6 órás munkám ne menjen kárba. Köszi, viszlát.

Ui: Légyszi nekem is küldj a bandáról egy fényképet és bocs, de az oroszlánt nem tudtam mivel felragasztani, ezért csak beraktam a borítékba. A levelet pedig csak azért nem folytattam, mert akkor benyomtam volna az unalmast.

(Kiss Krisztián, Edelény)

Nem emlékszem arra, hogy mondtam volna bárkinek, hogy küldök képet a társaságról, itt azt hiszem komoly félreértés fennforgását állapíthatom meg. Szó sem volt itt semmiféle képküldözgetésről. Az oroszlánt köszi, a kutyám állandóan leakarja venni az asztalról, de én nem hagyom. Egyébként egyetlen levelet sem dobunk ki...

A TÁBORRÓL (IS)

Kedves Brazil! Hello! Rögtön azzal kezdeném, hogy húzzál oda egy kukát magad mellé, mert ahogy eljutsz a levelem közepére, szükséged lesz rá (kérdezni akarok valamit). A kérdőívvel kapcsolatban: szerintem a kérdőívet visszaküldők egynegyede csak a nyereménytárgyak miatt küldi vissza, hogy hátha nyer majd valamit.

Naés. Ez mindegy. Ha a kérdőíveken nem véletlenszerű ikszelés van, hanem a beküldő olvasó saját véleményét tükrözi, akkor nincs ezzel semmi baj. Azt a kiváltképp nehéz fizikai munkát amit a kérdőív kitöltése jelent, amúgy is viszonozni illik valamivel.

Ez a lap number one, mert lehet, hogy egy iciripicirit később közöltök le egy game-et az xxxx-nál (Lazának: itt a **** nevű lap állt, tessék nyugodtan kitördelni, és továbbra is szapuljátok egymást a levrovban a Brazillal, imádom olvasni) ***(Azért én csak kicsillagoztam innen is jó szokásomhoz hűen. Lazát különben én is imádom olvasni. De csak olvasni. Lazának: Persze ez vicc volt, szeretlek nagyon cuncimókus, csak írnál kicsit többet a levrovba, akkor kevesebbet kéne nekem. Brazil)*** *(Én is szeretlek téged, csak a feleségem is olvassa ezt a vacak rovatot. Te kis bugyibuci! - a törd.)*, de sokkal többet is közöltök le az adott témával kapcsolatban. Én pl. mikor megveszem a pécégurut, rohanás haza, végigbogarászom a számomra érdekesebb game-ket, aztán rögtön a levrov. ***(Aztáááán? Tényleg kell a kuka. Brazil)*** Aztán jöhet a többi. És akkor here comes a borzalmak borzalma a kérdések (könyörögve kérlek, legalább olvasd végig, hüpp, szipp, stb.)

1. Hol lehet a Guru táborra befizetni? 2. Hol és mikor lesz ez? 3. Honnan szerezhetnék erről bárminemű információt? Hát ennyi.

Most pedig figyelem mindenki, jó hírem van. A táborral kapcsolatban találhattok infot itt valamelyik oldalon, jelentkezési lappal együtt. Az összes táborral kapcsolatos kérdést a Krisztának tegyétek fel szóban vagy írásban. Azt hiszem az idén egy minden eddigit felülmúló táborozás készülődik... *(Ezt úgy érted, hogy nem leszel ott? Akkor tényleg jó lesz!!! – a törd.)*

Más. Nemtom, hogy mért áldják olyan Olümposzi magasságokba a Quake nevű játékot, biztos sokaknak tetszik, speckó nekem nem. És az se nagyon fér bele a tompa agyamba, hogy mi abban a különös? Költői kérdés!

A Quake nekem se tetszik, abból az egyszerű okból kifolyólag, hogy túl lassú a gépemen. Egyébként nem rossz, sőt jó. Persze mivel nem vagyunk egyformák, nem tetszhet mindenkinek minden. *(Nekem pl. a Brazil - a törd.)* ***A Quake-ben a hangulat nagyon eltalált, emellett technikailag sem éppen utolsó. Egyszer próbáld meg hálózatban játszani, egészen más élmény, talán még a véleményed is megváltozik. Tavaly a táborban többeknek okoztam felejthetetlen élményt, ahogy többször lelőttek orvul a disznók. Na idén majd én lövöm őket jól fenéken.***

Tudok adni 4 MB viccet, ha érdekel valakit. ***(Az egy másik szerkesztőség. Brazil)*** Találta már ki valaki, hogy ne csak a lemezt, hanem a CD-t is meg lehessen venni? Rettenetesen megköszönném, ha tájékoztatnál 1-2 dologról a Guru táborral kapcsolatban, mert most szeretnék elmenni én is. Köszi. Egyelőre ennyit írtam. Biztos most szidod a nagy ló fejemet, hogy ekkora fenomenális + brutális levéllel dobtalak meg. Na viszolvas!

(Vincze Ádám, Debrecen)

A táborral kapcsolatban lásd az előző választ, ellenben tudok viszont sok mindent a CD-ről. Így például elárulom, hogy a CD-t is meg lehet venni, csak jól van álcázva. Szépen be van csomagolva a CD Guru nevű újságba, ami kéthavonta felbukkan az újságárus standokon, ahonnan percek alatt szétkapkodják a fanatikus hívők.

POZITÍV KRITIKA

Hello Brazil! Először is: már írtam egy levelet néhány napja. Óriási problémám volt az újságból vett ingyenes e-mail-lal kapcsolatban, de mivel ezt olvasod, ebből gondolhatod, hogy már megoldottam. ***(Nahát. Úgy látszik véletlenül hasznos infot írtam a szörfőző rovatban. Majd legközelebb jobban odafigyelek. Brazil)*** Mostantól az újságról írnék. Voltam már GURU párti és ellenes is. Ha jól emlékszem a harmadik számmal találkoztam 1992-ben. Egyből beleszerettem és később elő is fizettem, majd a *** megjelenésével és a GURU minőségi visszaesésével szépen átálltam a másik újságra. Le is szoktam a Gururól és PC Gururól. Majd jött a pofon. ***(Pedig nem is találkoztunk. Brazil)*** Elolvastam egy kölcsön számot fél éve és nem értettem, mitől lett ilyen jó az újság. Szóval most ott tartok, hogy a ***-t járatom, de csak a CD ér rajta valamit és megveszem a PC Gurut. Ez egy jó kritika akart lenni. Maga az újság a legélvezetesebb olvasmányaim közé tartozik. A CD mellékletről: ha lenne biztos úgy is megvenném, de félek a tapasztalataim alapján a színvonal eséstől. Inkább nem javasolnám, de úgy érzem ti is így gondoljátok. Nem tartalak fel tovább.

Tisztelettel: Fodor Attila

Ugyan ma nem sztárolós levrov van, mégis beraktam ide ezt a levelet mert azért ennyi kell. Hozzáfűznivalóm abszolúte de semmi sincs, legfeljebb annyi, hogy esetleg belenézhetsz a CD Guruba is egyszer, esetleg az is megtetszik. Igaz, a mi CD-nk csak kéthavonta jelenik meg, ellenben kétszer annyi stuff van rajta, hála a tömörítőprogramoknak meg Bear™ munkálkodásának.

JELLEMZŐ VÁLTOZTATÁSI JAVASLATOK

Tisztelt PC GURU szerkesztőség! A lapotok nagyon tetszik, bár egy kis változtatás már ráférne. Ha +8 oldalt ugyanazért a pénzért ki tudtatok hozni, akkor miért nincs állandóan?

Mert nem jelenik meg állandóan olyan game, amit a szerkesztőség jeles alakjai legalább fél éve vártak és az elődjével nem játszottak minden értelmes mennyiségnél is többet. Elsősorban persze Bear™ ludas a dologban, de most mit tudunk vele csinálni, ha egyszer gyógyíthatatlan stratégiamániás szegény, és még ő főszerkesztő is.

Ezek mellett a Guruból megszokott régi rovatokat ismét visszahozhatnátok, gondolok itt a film/zene/könyv témára. A LightWave sorozat tetszik, bár nem ártana mellé a 3D Studio Max-ról is írni. (...)

(Szalóky Bálint, Budapest)

És így tovább, és így tovább. Igazad van, lehetne sok mindent csinálni, de ez ennyi oldalon nemigen fog menni, plusz nyolc oldal is kevés lenne. Sajnos azonban a jelenlegi példányszám (ami pedig ebben a műfajban itthon az egyik legjobb) és a felhajtható hirdetők mellett ezért az árért nem fog összejönni. De nem fog összejönni a levrov folytatása sem, ekkora helyre ezért az árért ennyi fért. Na pá, legyetek jók.

Brazil

ui.: nem kis erőfeszítésembe telt, de szerencsére sikerült minden idők legunalmasabb levrovját összehoznom csak azért, hogy ne egyfolytában ezt olvasgassátok, hanem nyomuljatok ki egy kicsit a tavasz örömére, legalább egy percre.

A tökorrú Brazil nem tudta megmondani, hogy hol lesz a tábor és a mennyibe fog kerülni. Ha minden jól megy a 66. oldalon található a jelentkezési lap.

Laza - a törd.

Imperium Galactica
Ahhoz,
hogy Tiéd legyen a világegyetem,
másoknak is lesz egy-két szava!
MEGJELENIK MÁRCIUSBAN!
Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on
DIGITAL REALITY

ACOMP

HAVI AJÁNLATA

AKCIÓS SZÁMÍTÓGÉPEK !!!

	ACOMP 486	ACOMP A100
Alaplap	486 PCI	Pentium VX, 256kb cache
Processzor	AMD 5x86 - 133 MHz	AMD 5k86 - P100 MHz
RAM	4 MB	8 MB
Floppy Drive	1.44 MB - 3.5" Floppy	1.44 MB - 3.5" Floppy
Hard Disk	420 MB	640 MB
CD - ROM	-	-
Hangkártya	-	-
VGA Kártya	PCI VGA kártya, 1MB	PCI VGA kártya, 1MB
Fax - Modem	-	-
Ház	Minitorony	Minitorony
Billentyűzet	102 gomb Angol / Magyar	102 gomb Angol / Magyar
Egér	-	Microsoft kompatibilis
Software	A telepítése ingyenes	A telepítése ingyenes
GARANCIA	12 + 24 hónap	12 + 24 hónap

A konfigurációkat egyedi igény szerint módosíthatjuk !

Nettó Ár	49.992 Ft	69.992 Ft

MS-DOS 6.22 vásárlása esetén 100 MB shareware programot ingyenesen telepítünk ! (Vírusirtó, rengeteg játék program)

Alaplapok:

	486DX4-133MHz-ig, 3PCI, 3ISA, 1VLB 4*72pin RAM, UMC chipset, AMI bios, IDE	11.992
	Pentium 75-166MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton FX chipset, Award bios, IDE, Acorp	11.992
	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo	14.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, ASUS	29.992

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő ISA / VLB (6 hó garancia)		1.592
	Tekram SCSI vezérlő, PCI (DC 390)		12.992
	Adaptec AHA-2940 Ultra SCSI vezérlő KIT, PCI OEM		35.992
	Ethernet 16bit P&P hálózati kártya (ISA)		4.400
	Ethernet 32bit hálózati kártya (PCI)		5.992
	Típus	Ram / Max	
	M3 Art 64 V+	1 MB / 2 MB	4.480
	S3 Trio 64	1 MB / 2 MB	4.792
	S3 Trio 64 V+	1 MB / 2 MB	5.392
	S3 Virge 3D (3D gyorsító)	2 MB / 4 MB EDO	8.992
	Tseng ET 6000	2 MB / 4 MB MDR	10.992
	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	2 MB / 4 MB MDR	18.992
	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	4MB MDR	25.992
	Matrox Mystique (3D gyorsító)	2 MB SGRAM	25.992
	Spea Mirage TV Tuner + MPEG	2 MB EDO	35.992
!	MiroVIDEO DC30 + Adobe Premiere sw.	speciális	139.992

Hangkártyák, Fax / modemek:

	WaveMaster 60 hangfal + tápegység	4.992
	AT 120W hangfal + tápegység	6.992
	SoundGallery 160W hangfal + tápegység	10.992
	Typhoon 160W aktív hangfal + tápegység	12.992
	Dinamikus mikrofon	1.440
	Aristo (16bit , stereo, SB kompatibilis)	5.992
	Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	10.992
	Sound Blaster 16 (16bit, stereo, software) dobozos	12.992
	Sound Blaster Vibra Radio 16 (16bit, stereo) OEM	12.992
	Sound Blaster 32 (16bit, stereo, Wavetable) OEM	19.992
	Sound Blaster 64 (16bit, stereo, Wavetable)	34.992
	PhoneBlaster(SB16+SB28800bpsFaxmodem+hangfal)	25.992
	GRAVIS ULTRASOUND ACE 512KB RAM	7.992
	GRAVIS ULTRASOUND CLASSIC OEM 256KB RAM	11.992
E	GRAVIS ULTRASOUND P&P 0 KB RAM, 1MB ROM	26.992
	14400bps belső Fax/Modem/Voice	6.992
	14400bps külső Fax/Modem/Voice	9.992
	33600bps belső Fax/Modem/Voice	15.992
	33600bps külső Fax/Modem/Voice	24.992

Software:

	Windows 95 CD OEM Hungarian	15.992
	Windows 95 CD OEM Hungarian SR2 új!	16.992
!	Windows NT Workstation 4.0 CD English	34.992
	MS-DOS 6.22 OEM / Windows 3.11 for Wrkg. OEM Hun.	7.200 / 8.400
	Works 3.0 Hun for Win / Works 4.0 Hun for Win95 OEM	6.640 / 6.880
	MS Home CD OEM	3.920
	WinOnToGo CD író software	11.600

Egyedi installálás díja: a software árának 10% - a.

APC szünetmentes tápok:

	250 VA / 400 VA / 600 VA	18.992 / 28.992 / 39.992
!	900 VA / 1250 VA	66.992 / 87.992

Szervíz díjak:

Alkatrész beszerelése / Átépítés	1.400 / 3.000
Kiszállítás, helyszíni üzembehelyezéssel	5.000
Helyszíni javítás 1 óra (garanciális és nem garanciális)	5.000
Minden helyszínen megkezdett további 1 óra	2.000

Gericom Notebook kiegészítők:

	Autós Akku töltő	14.992
	Fax - Modem 28.800 bps	29.992
	Fax - Modem 33.600 bps	39.992
	Surecom Ethernet adapter	15.992
	16Mb memória bővítés	29.992

Memória-cache elemek:

	512KB DRAM EDO	1.192
	4MB SIMM 32bit / EDO	2.992
	8MB SIMM 32bit / EDO	6.392
-	8MB SIMM 36bit	5.992
	16MB SIMM 32bit / EDO	11.992
-	16MB SIMM 36bit	12.480
	32MB SIMM ECC / EDO	25.992
	256KB Burst cache	2.400

Processzorok, Coolerek:

	Am5x86-133MHz	5.992
	Am5k86-P100MHz	11.992
	Am5k86-P133MHz	15.400
E	Intel Pentium 100MHz	18.992
	Intel Pentium 120MHz	20.992
	Intel Pentium 133MHz	25.992
	Intel Pentium 166MHz	41.992
!	Intel Pentium 166MHz MMX	79.992
!	Intel Pentium 200MHz	105.992
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler	800
	586 Master cooler	992
	Pentium hűtőborda	992

Házak, tápok, kábelek:

	Babyház + táp	5.992
	Minitorony + táp	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony + táp	10.392
-	Extra Nagytorony + táp	13.992
	Tápegység 200W	3.520
	Tápegység 230W	3.992
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	FDD adatkábel	320
	Soros, párhuzamos port	200
	"Y" tápkábel elosztó	400
	"Y" game port elosztó	992
	220V hálózati kábel	400
	Printer Switch 4-1Manual	1.992
	Printer Switch kábel (5m)	592
	Printer kábel 2m	320
	Printer kábel 5m - HP	992
	Printer kábel 10m	992
	Modem kábel (2m)	560
	VGA / Billentyű hosszabító	992
	Laplink kábel (2m)	360
	Soros kábel 9-9,9-25,25-25 2m	400
	Soros kábel 25-25 (5m)	680
	RS 232C adapter 9-25, 25-9	320
	50ohmos kábel (1m)	80
	BNC T-dugó, BNC csati	320
	BNC 50ohmos lezáró	320

PC-s joystickok:

	QS-123 Warrior	2.160
	QS-189 Python	1.920
	QS-203 Avenger	2.480
	QS-201 Super Warrior	2.800
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-217 Command pad	2.320
	QS-6218 Super Fight Pad	2.480
	Gravis Game Pad	3.992
	Gravis Game Pad Pro	6.240
	Gravis Analog Pro Joy	4.400
	GrIP Game System + 2 pad	15.200

Lemezek, CD lemezek, tartók:

	1db-os tok slim	100
	1db-os tok normal	120
	2db-os tok normál	200
	4db-os tok dupla	320
	20db-os tároló	880
	30db-os tároló	1.440
	12db-os PortaBox	1.520
	24db-os PortaBox	2.792
	3.5" Lemezdoboz, 100-as	760
	NoName 3.5" HD 10db	544
	TDK 3.5" HD 10db form.	712
	TDK 3.5" HD 11db dobozos	872
	Maxell 3.5" HD 20+2db	1920
	Philips írható CD	1.392
	Kodak írható CD	1.392

Gericom Notebook Hordozható Számítógép:

10.4" TFT aktív színes kijelző, Pentium 120 MHz processzor, 1080 Mb Hard Disk, 1.44 Floppy, 1MB PCI VGA kártya, 16Mb RAM, 6x speed CD-ROM, SoundBlaster 16 Hangkártya, Stereó hangszórók, Touch Pad, 2db PCMCIA csatlakozó, MS-DOS 6.22, 100 MB shareware programot telepítünk !

396.000 Ft

Made in GERMANY

Minden gép eladását 24 órás tesztelés előz meg !
Igény esetén Budapest területén ingyenes házhozszállítás.

Winchesterek:

-	640 MB SeaGate	23.992
	840 MB SeaGate	26.992
	1.0 GB Fujitsu	29.992
	1.3 GB Fujitsu	31.992
	1.7 GB SeaGate	33.992
-	2.1 GB Quantum	39.992
-	2.5 GB Quantum	43.992
	3.2 GB Quantum	51.992
	2.1GB SCSI Quantum	62.992
	3.2GB SCSI Quantum	69.992
	HDD beépítőkeret	240
	HDD mobil keret AT-BUS, SCSI	3.840

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

	1.44MB FDD Mitsumi	3.592
	Sanyo 6x CD-ROM, AT-BUS	15.992
	Philips 8x CD-ROM, AT-BUS	17.992
	Panasonic 8x / Sony 8x CD-ROM AT-BUS	18.992
	Toshiba 12x CD-ROM, AT-BUS	23.992
	Panasonic 12x CD-ROM, AT-BUS	24.992
	Goldstar 16x CD-ROM, AT-BUS	28.992
	NEC 4x CD-ROM, 4 lemezes, AT-BUS	15.992
E	NEC 4x CD-ROM, SCSI	14.992
	Panasonic 8x CD-ROM, SCSI	31.992
	Pioneer 12x CD-ROM, SCSI	35.992
A	Panasonic CD író KIT (4xR - 2xW, + SCSI vezérlő, +Gear software.)	94.992
A	Yamaha CDR400 CD író (6xR-4xW), 2MB	129.992

Monitorok :

	14" Proview (1024*768, 0.28, LR, NI)	37.992
	14" Daewoo (1024*768, 0.28, LR, NI, 3év gar)	42.992
-	15" MAG (1280*1024, 0.28, LR, NI)	56.992
	15" Daewoo (1280*1024, 0.28,LR,NI, 3év gar)	59.992
	17" Proview (1280*1024, 0.28, LR, NI, mic)	87.992
	17" Daewoo (1280*1024, 0.28,LR,NI, 3év gar)	112.000
!	17" Daewoo (1600*1280, 0.26,LR,NI, 3év gar)	132.000
	14" monitor filter üveg	800

Billentyűzet, mouse:

	102 gombos Angol / Magyar billentyűzet	2.400
	105 gombos Win 95 billentyűzet (E / H)	2.400
	109 gombos Win 95 natural billentűzet	6.992
	Microsoft Natural Keyboard	13.440
	Microsoft mouse OEM RET	4.760
	Mitsumi mouse	1.992
	Genius Mouse 3	2.400
	Genius MousePal Pro / MyMouse (mintás)	2.792
-	Genius Optical Mouse	4.480
	Mouse pad sima / mintás - vágott	200 / 320

Nyomtatók, scannerek:

A	Minolta Page Pro6 (600dpi, 2Mb RAM, 6lap/p)	84.992
A	**HP LaserJet 5L (600dpi, 1Mb RAM)**	**78.992**
	EPSON Stylus 200 (720 dpi, A4)	29.992
	EPSON Stylus 200 color (720 dpi, színes)	34.992
	EPSON Stylus Color 500 (720 dpi, színes)	56.992
	Epson fekete patron Stylus 200, 500-hoz	2.992
	Epson színes patron Stylus 200, 500-hoz	4.400
	Panasonic KXP-1150 9 tűs, A4	23.600
	Panasonic KXP-2130 24 tűs, A4	32.640
	Festékkazetta KXP 1150-hez / 2130-hoz	1.280 / 2.240
-	HP DeskJet 690 (A4, színes)	63.992
	HP DeskJet patron (5xx-6xx), fekete	4.800
	HP DeskJet patron (5xx-6xx), színes	5.400
!	HP LaserJet 6P (600dpi, 2Mb RAM, 8 lap/p)	184.000
!	HP ScanJet 4p + ISA kit, 300 / 1200 dpi, T.C.	112.000
	Genius Handy Scanner(3200dpi, 16.8M)	24.992

SONY PlayStation és tartozékok:

Sony PlayStation alapgép	29.992
Sony Controller	4.392
Sony Analog Joystick	13.592
Sony Mouse	5.592
Sony összekötő kábel	4.000
Sony memória kártya	4.720
Sony RF Antenna kábel	4.992
Sony Játékprogramok	7.992 - tól

SONY PlayStation és tarozékai kizárólag a PÓLUS CENTERBEN kaphatóak !

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

PÓLUS CENTER

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel/Fax:419-4091, 419-4092 (Sunset bld. 132.) Nyitva: 10-19 óráig

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

Amigások és PC-sek figyelem!
A Budatétényi Amiga és PC Klub minden szombaton 9-15 óráig várja az érdeklődőket. Cím: Budafok-Tétény Műv. Központ Budapest XXII. Nagytétényi út 35. Megközelíthető a Móricz Zs. körtértől a 3-as, a Kosztolányi D. térről a 14, 114-es és a Szent Imre térről a 138-as busszal
ErniE/OriOn Design

Eladó egy DX4 alaplap, Intel DX4 100 proci, S3 805 videókártya, kontroller, régebbi PC GURUK és 576-ok is eladók. Tel.: 3831054
GUS-t vennék olcsón. Szarka Endre 06-89 324-359

486DX2-50-es Notebook 150.000 Ft-ért eladó.
8mm-es videókamera 80.000 Ft-ért eladó.
Krisztina 251-0722 este 6-8-ig.

Eladó A1200, 120 MB winchester, Commodore 1804S monitor, külső drive, egér, joystick, programok, könyvek. Érdeklődni lehet a 291-8244 telefonszámon.

Blizzard turbókártyák és más AMIGA alkatrészek eladók.
Tel.: 06-96 242-105
(Péntektől-Vasárnapig)

Keresek postcript és laserjet nyomtatási rutionokat Clipperhez.
E-mail: lazaa@hotmail.com vagy a szerkesztőségben 137-0007 Laza

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket minden pénteken délután 17-21 óráig.

Cím: Csokonai Művelődési Központ
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 307-6191, 307-7285

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

ANIM.ARJ
Amiga Anim 1989.....
Angler Konvert GifAnim`
1997...

Castles I
játszható demoverziója

MONSTER.ARJ
Labirintus játék szörnyekkel

PKZ204G.EXE
pkunzip es pkzip V2.04

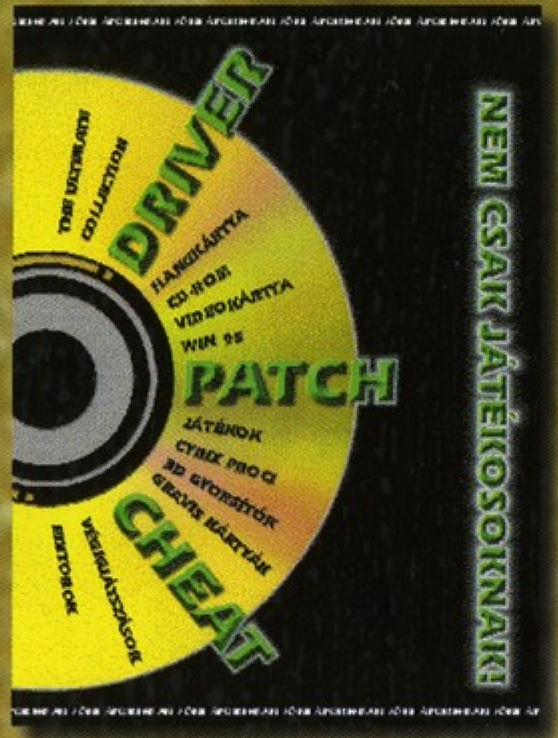
SOUL.ARJ
Soul of Speed [1/1]
felülnézeti autós verseny
Freeware version

SHIXA.arj
Magyar jatek
Táblás lövöldözős - autós

TERALEX.arj
Magyar logikai játék a kockákkal

Előfizetői lemez helye

HIRDETŐTÁBLA



JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!

Már megrendelhető extra kiadványunk a

DRIVER - PATCH - CHEAT CD

Erre még neked is szükséged lehet!

JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!

A STRAND

EGY EXTRA FAHÁZ

A KÖZÖS HELYISÉG

TÁVOLBAN A SPORTPÁLYÁK

Csak nem egy újabb CD GURU jelenik meg áprilisban?

Exkluzív újdonságokkal és rengeteg extra dologgal?

Ezt mindenképpen meg kell nézned!

Újra üzemelnek a Web oldalaink! Gyere látogass meg minket a www.datanet.hu/guru címen-

Tábori előzetes - 1997 Csopak

Ha játszani akarsz...

Nézz be hozzánk! A legnagyobb választékkal, a legújabb játékokkal és a legjobb árakkal várunk!

MEGJELENT!!!

A RED ALERT MISSION CD-je

16 új küldetés, titkos pályák
Új egységek: Tesla Tank, szovjet szuperkommandós, atomtengeralattjáró, ...

Ha bizonytalan vagy választásodban, a már sokak által kedvelt tagsági rendszerünk keretében kedvenc játékaidat ki is próbálhatod!

A még meg nem jelent játékokat 15% kedvezménnyel rendelheted meg!

Vidékre csomagküldő szolgálat!

Virtual World
PC CD SHOP-ok

Újlaki Üzletház I. emelet
1036 Budapest, Bécsi út 34-36. Tel.: 250-200/122

Átrium Mozi (volt Május 1)
1024 Budapest, Margit krt. 55. Tel.: 316-0186

Újpesti Centrum Áruház II.emelet
1041 Budapest, István u. 10. Tel.: 169-5155/61